1999
OCTUBRE
22
S/. 6,00

Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

- Ranma 1/2
- Kenshin Himura
- Steam Detectives
- Sorcerous Stabber Orphen
- Codename: Oso Panda
- Ah! Megamisama
- Afiche de El Hazard
- MANGAKÁN

7 750767 574322

Hecho el Depósito Legal
Ley 26905
Reg-98-1354

UTENA

Luego de vencer a Touga y Saionji, Utena se convierte en la persona que puede utilizar la fuerza que revolucionará al mundo. Esto no parece importarle mucho, pero, al observar el extraño juego que llevan adelante Akio y Anthy, se enfrenta a sus sentimientos y decide alejarse de la idea de su príncipe. Le pide una cita a Akio para el día siguiente, se viste como una chica normal y deja su anillo en casa. A la pregunta de Akio de por qué dejó el anillo, Utena dice que no le sentaba bien. La última carta del Fin del Mundo llega a todos los duelistas, entre ellos a Utena, quien es invitada a subir a la arena de duelos para el enfrentamiento final. En todo este tiempo, Utena no ha sido capaz de develar el juego de Akio, ni ahora tampoco.

Ya de noche, Utena y Anthy conversan y prometen seguir juntas y tomar el té dentro de diez años. Sin embargo, rato después Anthy trata de terminar con todo y evitar la última lucha arrojándose desde lo alto de un edificio. Utena la coge en el último momento, y le reclama la razón de su huida y la ruptura de su promesa. Anthy le confiesa entonces todo lo que ha hecho y las muchas veces que la ha traicionado. Utena llora con su amiga mientras se disculpa por ser ella la cobarde.

En medio de la calma previa al duelo final, Utena conversa con todos los miembros del Seitoukai acerca de su pasado y de su futuro. Con la firme convicción de liberar a Anthy, parte en su compañía rumbo a la arena de duelos. Sólo ahí comprende que Akio es el Fin del Mundo, y quien ha estado manipulando a todos y haciéndolos luchar entre sí. Éste le cuenta la verdad y se revela como el príncipe que buscaba Utena. Extrae la espada de su pecho y Utena queda vestida como una princesa, mientras Anthy se desvanece y queda tirada al pie de una escalera.

Akio le promete a Utena llevarla al castillo que flota en el cielo y vivir allí felices para siempre, pero Anthy seguirá siendo la Novia de la Rosa y sufriendo su castigo eternamente. Utena toma su espada de las manos de Akio y se niega, pues Anthy es más importante para ella. Akio revela que le ha mentido una vez más: lo único que quiere de Utena es que ella le ayude a llevar a cabo la revolución del mundo. La lucha se desencadena entre ambos. Aunque Akio se muestra displicente, Utena ataca con más y más fuerza. En un determinado momento, Akio toma a Anthy y la arroja hacia Utena. Anthy se pone detrás de ella y, en el momento menos pensado, la traiciona una vez más clavándole una espada por la espalda. Herida, cae al piso y se preguntá el porqué de esta traición. Akio se burla y toma la espada de Utena, listo para abrir con ella la Puerta de la Rosa, la cual guarda el poder que revolucionará al mundo. Al mismo tiempo, aparecen miles de espadas que vuelan hacia Anthy y la atraviesan, y Akio golpea una y otra vez la puerta con la espada de Utena. Sin embargo, al ver lo que le ocurre a Anthy, Utena se levanta y camina hacia la puerta. Akio rompe la espada y le dice que ya nada puede abrir la puerta. Sin hacerle caso, Utena se aferra de la puerta y, al caer una de sus lágrimas, el sello se abre. Dentro de la puerta, se ve un ataúd y dentro de él a Anthy. Akio grita para tratar de detenerla, pero es tarde: el castillo y la arena de duelos se derrumban. Casi al final de la destrucción, Anthy logra estirar la mano y rozar la de Utena, y ésta le promete estar algún día junto a ella. Pasado un tiempo, nadie parece recordar claramente a Utena, y la vida continúa en el colegio. Sólo Anthy es consciente de que ella no ha desaparecido y, ante la petición de Akio de retomar los duelos bajo el Sello de la Rosa, Anthy le informa que no comprendió nada, lo abandona y parte a buscar a Utena donde quiera que ella esté. Todo ello emotivamente marcado por un "espérame, Utena", que al final sustituye al respetuoso y lejano "Utena-sama" que usó durante toda la serie.

evangelion: DEATH

En la prefectura de Nagano, en Tokyo 2, entra Shinji con su violonchelo y lo afina al compás de la Suite para Violonchelo, Solo # 1, de Johann Sebastian Bach. Recuerda asimismo las primeras peleas que tuvo con el Eva 01, las cuales cambiaron definitivamente su vida. Acto seguido, entra la caprichosa, déspota, impertinente, despiadada, voluble, egoísta, superficial, calculadora, falsa, inconsciente, pelirroja, pesada y cabaretera (¡uff!) Asuka, acompañada de su violín y esperando el inicio del concierto para tocar la Partita III para Violín Solo del mismo autor. Ella, por su lado, recuerda su desastrosa vida: de ser considerada el mejor piloto de los tres, decayó en su rendimiento hasta llegar a nivel cero de sincronía con su eva rojo (como descargo, el Eva 02 pasó por pruebas muy difíciles, entre ellas el aterrador ataque psicológico de Arael). Luego entra Rei con su viola y se une al ruedo, mientras recuerda (mientras puede) cada una de sus vidas y de sus muertes. El concierto se inicia con la llegada de Kaworu. Suena el Canon de Johann Pachebel y rememoramos los últimos momentos de la serie, la llegada de Kaworu y la decisión de Shinji de matar a su único amigo. Esto es Evangelion: Death, un resumen de los episodios de la serie y una breve presentación de los personajes, previo a la exhibición de Air, la primera película que cierra la saga de Evangelion.

MACROSS: FLASHBACK 2012

AYER, HOY Y MAÑANA, POR SIEMPRE MACROSS

El público grita de emoción al aparecer la estrella más brillante del firmamento. Al moverse en el escenario con la soltura y gracia de un ángel, Min Mei Lin nos regala un espectáculo sublime en su concierto de despedida, el "Sayonara Tour". Con la imponente ciudad Macross de fondo, asistimos a un espectáculo que no quisiéramos que acabara nunca. Así empieza Macross Flashback 2012.

La interminable secuencia de imágenes de la serie de TV, la película, escenas nuevas y cortos realistas, nos brinda en 30 minutos un recuento de esta gran leyenda llamada Macross, dividida en varias partes, cada una con una canción y tema central propio. De ellos, los más memorables son para Hikaru Ichijo, Min Mei, Misa Hayase y la guerra.

Las imágenes de Misa tratan de envolvernos en los sentimientos de la joven oficial: su miedo a quedarse sola y su repentino amor por el joven piloto. Hikaru aparece como la esperanza del mañana, ese deseo de victoria ante la adversidad que todos tenemos arraigados en nuestros corazones. Min Mei es el dinamismo de la juventud, el incansable motor que nos mueve. Ella personifica la alegría de vivir.

Otra parte muy diferente trata de la guerra. En la letra de la canción se nota la causa pacifista que siempre enarboló Macross. Se compara al hombre con un ser autómata a la hora de segar una vida. Los motivos para ello parecen excusas: ¿honor?, ¿gloria? En realidad, no importa. Una tropa japonesa rumbo a la guerra muestra el profundo dolor del pueblo nipón, al ver sus vidas, sus familias, su país, marcados por una simple palabra: guerra. Al mismo tiempo, se ve a Hikaru volar a lo lejos, como si representara a toda aquella juventud que partió a pelear una guerra y jamás volvió a casa.

El Ai Oboete Imasuka servirá de fondo para la presentación del más famoso triángulo amoroso del anime. Decidir el amor que debe durar toda una vida no es asunto fácil. En un estadio, al día siguiente de su último concierto en la Tierra, Min Mei Lin se encuentra con un piloto que ahora es comandante de escuadrón y con la recién nombrada almirante de flota, flamante capitana de uno de los mas fabulosos mechas que haya podido imaginar la mente humana: la nueva fortaleza superdimensional MEGAROAD 03. En esta parte entra la nueva animación. Hikaru está al frente del nuevo Valkyrie VF-4 Lightning -para delicia de todo fan del mecha- Misa Hayase en el asiento del capitán y una rutilante estrella del pop se despide definitivamente de su público para ir rumbo a la eternidad de las estrellas. Pero con la MEGAROAD parten también los sueños de toda una generación -antigua y nueva- que está obligada a aplaudir de pie y en silencio para agradecer a todo el equipo que ha integrado Macross, al haberle regalado le aventura más hermosa y emocionante de sus vidas.

agenda sugoi

Este mes tenemos grandes estrenos y novedades exclusivas en la programación de Club SUGOI. Y han sido elegidos por los propios socios. Club SUGOI es defintivamente la mejor manera de ver anime en el Perú.

Este mes de octubre termina la proyección de Shin Seiki Evangelion en las Maratones de Anime, y éstas también tendrán su cuota de novedades y estrenos. Pero por lo pronto, lo que todos esperaban ocurrirá: el Tercer Impacto podrá ser presenciado una vez más por la humanidad en las Maratones de Anime. No te lo pierdas, puede ser la última vez.

MARATÓN OCTUBRE

EVANGELION tv ep. 25-26
ESCAFLOWNE tv ep. 21-23
MAZE tv ep. 22-23
KENSHIN ova 3
MAHOU TSUKAI TAI! ova 4

Fecha: domingo 31 de octubre
Horarios: 10 am y 3 pm
Lugar: Liceo Naval "Almirante Guise"
Calle Monti s/n, San Borja
(altura cuadra 28 Av. Aviación)

Venta de entradas: Librería SUGOI

NOVIEMBRE

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
	1 *Kitty (Hello Kitty)*	2 *María Antonieta (La Rosa de Versalles)*	3 ***Osamu Tezuka*** *Allen Schezar (Tenkuu no Escaflowne)*	4 *Mihoshi (Tenchi Muyo!)*	5 **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 9:00 pm)	6
7 **Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)**	8 *Milo de Escorpio (Saint Seiya)*	9	10	11	12 **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 9:00 pm)	13
14 **Club Sugoi Lima, grupo 2 (11:00 am)**	15	16	17	18	19 **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 9:00 pm)	20
21 **Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)**	22 *Dhalsim (Street Fighter II)*	23	24	25	26 **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 9:00 pm)	27
28 **XVI Maratón Sugoi**	29	30 *Aioros de Sagitario (Saint Seiya)*				

CLUB SUGOI

UNA NUEVA TEMPORADA

Como todos sabemos, el día 25 de setiembre, Club SUGOI realizó una Maratón Especial en el auditorio del Colegio Champagnat, con el único propósito de poner en consideración de sus socios los nuevos títulos a estrenarse, tanto en las reuniones del Club como en las Maratones de Anime. Para esto, cada socio al ingresar recibió una encuesta con 13 títulos para elegir, los cuales fueron: Adventures of Mini Goddess, Brain Powerd, Bubblegum Crisis 2040, Burn Up Excess, Cowboy Bebop, Cyber Team in Akihabara, Gasaraki, Legend of Basara, Martian Successor Nadesico, Ranma 1/2, Slayers Try, Urusei Yatsura y Vampire Princess Miyu. Todas ellas reconocidas series de anime y algunas consideradas verdaderos clásicos, lo mejor del momento y, en el caso de Nadesico, lo mejor de todos los tiempos.

Sin embargo, esta votación debía contemplar rubros para ser justa y evitar que la programación se inclinara demasiado a un solo género, por lo cual internamente el comité organizador manejaba tres rubros: ciencia ficción/shonen, drama/shoujo y comedia. Con la votación independiente en cada rubro se prepararon los nuevos ingresos para las maratones y el club. Así, en la medida posible, los primeros puestos fueron destinados a Club Sugoi y los segundos a las maratones. De este modo, podremos ofrecer una gama más amplia de series y novedades a todos los aficionados al anime.

Así que, sin más vueltas, para todos aquellos que no pudieron participar en la reunión especial, las nuevas series para Club SUGOI son: Cowboy Bebop (ganadora absoluta en el conteo general de la maratón especial), Legend of Basara (la serie más esperada por los aficionados a las historias épicas) y Urusei Yatsura, quien a pesar de ser prácticamente desconocida para los socios demostró, como todo trabajo de Rumiko Takahashi, su altísima calidad y dejó atrás a la que considerábamos iba a ser la ganadora en este rubro: Ranma 1/2. Urusei Yatsura, que tuvo en Japón un total de 218 capítulos, ha llegado a Club Sugoi, y tengamos por seguro que con las aventuras de Ataru Moroboshi y la extraterrestre Lum tenemos para rato de diversión. En el caso de Cowboy Bebop, su excelente animación, su impresionante banda sonora y lo bien desarrollado de su historia simplemente impactaron a todos los participantes que presenciaron el episodio 4, "Entrevero de Puertas", sin poder creer lo que estaban viendo. Por último, exhibida a principios de año sólo para los socios del grupo uno, Legend of Basara es una serie que engancha desde su primer capítulo, en el cual todas las premisas de la historia son planteadas, dejándonos con la necesidad de saber en qué termina la historia de la joven Sarasa y su lucha por tratar de liberar al Japón de un futuro lejano del poder del temible Rey Rojo. Ahora, Club Sugoi tendrá la oportunidad de acompañar a Sarasa en su viaje y de descubrir con ella cómo se pueden complicar el amor y su destino.

Pero también hay buenas noticias para los estrenos en las Maratones de Anime, pues la que fuera considerada el año pasado en Japón como la Mejor Serie de Anime de Todos los Tiempos, y que actualmente tiene un culto y una legión de fanáticos que empieza a superar a los de Evangelion, Martian Successor Nadesico, será exhibida en las maratones. Definitivamente, una excelente razón para participar en ellas, pues esta serie merece ser vista y disfrutada por todos, y será estrenada apenas concluyan Escaflowne y Evangelion, para empezar un nuevo ciclo en las maratones. Así, la que fuera sucesora de Evangelion en Japón también lo será en las Maratones de Anime, y todo por que así lo han pedido los socios.

Sin embargo, Nadesico no estará sola en las maratones, pues las llenaremos además con hechizos, monstruos, espadas, montañas de comida y buen humor: Slayers Try, tercera temporada de la famosa serie de TV Slayers, también tendrá domicilio fijo en el Liceo Naval Almirante Guise, donde mes a mes realizamos las Maratones de Anime, y la extrovertida, gritona, tragona y poderosa hechicera Lina Inverse, junto con sus amigos Amelia, Gaudy, Zelgadis y la muy bella Filia (dragón dorado con coqueto moño en la cola) viajarán hacia el Mundo Exterior, acompañados por Xelloss, a evitar la destrucción de la humanidad. Y nosotros nos divertiremos más que nunca.

Sin embargo, las elecciones no han acabado aún. Próximamente, y de manera similar a la efectuada a inicios del presente año en el grupo 1, Club SUGOI volverá a necesitar de la opinión de los socios para elegir entre las series de OVAs que están disponibles y en espera de ser estrenadas. A estar atentos, pues muy pronto anunciaremos los detalles de esta elección.

David Cárdenas

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, Dacio Estrella, Khaled Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Sugoi Producciones
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Freddy Calienes, K'mil Encalada, Laila Escudero, Percy Garro, Alfredo Vásquez, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo

Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.
Edición, publicidad y distribución:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: pcreat@amauta.rcp.net.pe
Página web: http://www.vermail.net/sugoi
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la editora.

Masaka y ***Mangakán*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

¿Buscas manga y anime? ¡Visita la **Librería Sugoi**!
Centro Comercial Arenales, nivel 5, local 22
Tel/fax 2-653-653

OTAKU VIRTUAL

¡Hola, amigos! Aquí el resumen de emails hasta la fecha. Una gran variedad de direcciones y datos de interés nos proporcionan los listeros, ¡que ahora son más de trescientos! Sin duda, la lista da mucho que hablar.

CONTRAPUNTO

De: jaugusto@mail.pol.com.pe

El programa de Contrapunto fue ecléctico o, si quieren ponerlo en forma más legible, ni fu ni fa. Tomaron mucho material prestado de Sugoi (incluso para los OVAs de Kenshin y DB), las imágenes eran de OVAs, series y películas, reuniones del club, los cards de la librería, y un piratita que vendía videos hentai. Más o menos así: que está de moda, que tiene buen argumento, que los programadores de TV no discriminan al pasar animes dirigidos a adultos en horario infantil... Lo que arruinó el reportaje (al menos para mí) fue el énfasis inicial en decir que en anime se ponen ojos grandes como los primeros trabajos de Disney (en realidad, hay características más valiosas). La inclusión (inapropiada) de dos sociólogos (más bien sociópatas) que despotricaban contra el anime: una encontró los significados eróticos de Caballeros del Zodiaco (¿no será el verdadero Waldo de Sugoi-Raje?) y la otra decía que era inapropiado para los niños. Yo no creo que lo inapropiado haya sido incluir a esas dos sociólogas, lo inapropiado fue sólo analizar dos animes, Saint Seiya y Sailor Moon. A ver, ¿cuáles crees que hubieran sido sus respuestas si analizaban a Candy y Capitán Tsubasa? ¿Por qué me parece inapropiado la inclusión de ellas? Porque una clave del verdadero periodismo es el ser imparcial y mostrar las dos versiones. También debieron presentar a otro sociólogo que hable a favor del anime. ¿Por qué no lo hicieron? Puro amarillismo (prensa Magaly, por no usar otra frase más fuerte). Además, ellas no fueron específicas, porque no se referían a un tipo de anime en particular. Era como si Pokemon, Utena, Evangelion y Urotsukidoji fueran del mismo lote. Sin embargo, considerando la situación sociopolítica, la ignorancia de un gran sector sobre este arte y un largo etc., creo que el reportaje estuvo aceptable: yo apenas le daría un 12. El punto extra es por entrevistar a gente del proyecto Sugoi y una joven fan; eso es lo que realmente vale la pena. Yo creo que estuvo sólo un poquito mejor que los hechos por Panamericana y América.

PRINCESS MONONOKE DOBLADA AL INGLÉS

De: angelk@upch.edu.pe

Princess Mononoke ha recibido muy buenas críticas, aquí un ejemplo: Condensado de: http://www.animenewsnetwork.com/ Artículo del 8/23/99 Miramax presentó Princess Mononoke en la Convención de Comic de San Diego, y se planeó lanzar la cinta al mercado en octubre. La mayoría de los actores de voz han sido elogiados por su trabajo, entre ellos Billy Crudup (Ashitaka), Claire Danes (San), Gillian Anderson (Moro) y Minnie Driver (Eboshi). "Ghibli fue increíblemente estricto con la traducción", dijo Neil Gaiman -autor de historietas y guionista de Princess Monokone- en una entrevista después del pre-estreno. El próximo debut de la película será en el New York Film Festival en setiembre. Nota: Estudio Ghibli ya ha tenido malas experiencias con el doblaje, por eso ahora le da más supervisión a este tipo de proyectos. Nausicaä del valle del Viento, que fue traducida como Los Guerreros del Viento, es un ejemplo.

Dark Angel

SAILOR MOON

De: a19990969@pucp.edu.pe

¡Qué tal, moonies!

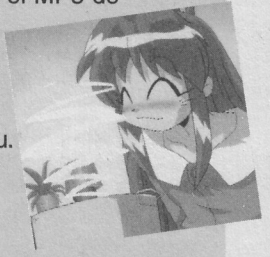
Encontré una página de verdaderos musicales. Sí, son de Sailor Moon. Lo que tengo entendido, ya van por la octava edición. Es una buena página, tiene muy buenos mp3, fotos e incluso videos. No sé si los del grupo 1 lo recuerdan, pero cuando las reuniones eran en el coliseo del San Francisco de Borja y pasaban Sailor Stars, hubo una ocasión en que pasaron un corto video donde salían unas japonesitas vestidas de sailors cantando la estrofa de "Moonlight Densetsu". Bueno, así son allá, muy detallistas en cuanto a vestuarios (de villanos y de los buenos). Sacan un CD con las canciones hechas exclusivamente para cada musical, pero algunas se han convertido en clásicos, como "La Soldier", "La Moon", "Everlasting Moonlight"; es realmente fantástico. Les recomiendo canciones de los musicales 6, 4 y 3. Del cuatro, la más divertida es "Sailor Buster", y del 6 la más romántica es "Double Moonlight Romance", que la cantan Mamoru, Usagi, la Princesa del Milenio de Plata y Chibi Usa. También les recomiendo "Triple Dreams" del musical 6. Después de tanta palabrería, aquí les dejo la dirección: http://members.tripod.com/~rare_moon_neko/index.html. También se puede bajar MP3 de http://www.lizzard.net/Compleat/index.html (sólo se puede bajar un MP3 a la vez, busquen los memorial albums).

¡Chau!

CANCIONES DE NUKU NUKU

De: laila@tvs.com.pe

Pueden conseguir el MP3 de Nuku Nuku, así como el ending, ambos en versión completa, en: http://www.nukunuku.animemanga.net/is.html.



Laila

Puedes visitar nuestra página web *Sugoi Virtual* en esta dirección:
http://www.vermail.net/sugoi

LISTA DE INTERÉS

CUARTA PARTE

ENTRE LAS MÁS GRANDES

Al cierre de esta edición, los inscritos en la lista de interés son aproximadamente 350. Esto la convierte en una de las más grandes listas de este género en Sudamérica, lo cual dice mucho de la afición que existe en el Perú. Esto, si bien nos enorgullece, también genera un gran tráfico de mensajes que obliga al suscriptor a tener un cuidado especial en el manejo de su correo. Es importante, por lo tanto, seguir una serie de lineamientos para evitar que tu correo colapse.

En primer lugar, hay que considerar el tipo de correo que tiene el aspirante a suscriptor. Si tienes un correo pagado, es probable que no tengas mayores complicaciones, pero si tienes una cuenta gratuita (starmedia, yahoo, hotmail, latinmail, netaddress, mixmail, etc.), NO ES SUFICIENTE con mandar el mensaje SUBSCRIBE SUGOI para pertenecer a la lista. La razón es que este tipo de correos, además de permitir la creación ilimitada de cuentas, permite al dueño de éstas ocultarse en ellas para escribir cualquier tipo de comentarios. Esto, lógicamente, no se puede permitir en una lista seria, por lo que es necesario que además de tu solicitud de suscripción, mandes tus datos personales. Además, cabe recordar que el proceso de suscripción a la lista NO ES AUTOMÁTICO, es decir, TODAS las suscripciones pasan por la aprobación de la administración de la lista. Por ello, a los pocos días de solicitada la inscripción, se recibe un formato para llenar los datos personales requeridos.

Otra consideración para los dueños de este tipo de correos es que revisen su correo por lo menos una vez a la semana puesto que la mayoría de estos tienen un buzón pequeño que no permite almacenar la gran cantidad de mensajes que llegan provocando que al llenarse, estos reboten y generen mensajes de error que cargan aún más al servidor de la lista haciendo más lento el tráfico de mensajes.

Esperamos que los interesados en pertenecer a esta lista sigan estas recomendaciones para que así el crecimiento de esta lista no sea en perjuicio de su calidad.

Socio del Club Sugoi, anímate e inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad temas del manga y el anime, así como un medio para resolver tus dudas.

Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

UN MAR DE DIRECCIONES

De: a19961613@pucp.edu.pe

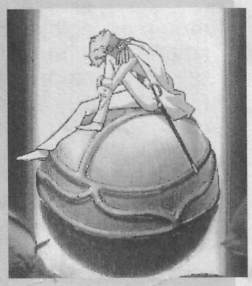
Para aquellos a los que se nos llena el correo por tener que guardar tantas direcciones que almacenamos, he aquí un listado de buenas direcciones sobre anime y manga. Espero les sirva de algo:

Éste es un buscador de canciones: *http://scour.net*

Canal LOCOMOTION 45 de Cable Mágico: *http://www.viadigital.net/oferta/paquete_basico_animacion.html*

Página de Nausicaä: *http://home.ljusdal.se/p0415/anime/*

Un sitio especializado en las letras de las canciones de Sailor Moon está en: *http://members.xoom.com/lyricmoon*



Si quieres saber un poco más acerca de Utena, puedes ir al lugar sagrado para sus fans: la Enciclopedia de Utena, con muchos links de multimedia, y otras cosas (en inglés): *http://www.duellists.tj*

El ending Forever Love de la película "X" en sus dos versiones. Una acústica, que sólo emplea instrumentos de cuerda, y otra que además tiene piano y percusión: *http://thaipoint.com/nrakron/, http://www.hongik.ac.kr*

El soundtrack completo de Berusaiyu no Bara (la Rosa de Versalles o Lady Oscar): *http://www.ladyoscar.com/html/mp3a.html*

Música tanto de Macross, Robotech, Macross Plus, etc, como de bonitas fotos y datos de la serie: *http://travel.to/reflex_point/*

Página de Kare Kano. Tiene varias cosas, entre ellas el video del opening y el primer y segundo ending: *http://members.xoom.com/Gohan_kun/Kare_Kano/index.html*

El mejor sitio de internet para obtener todo lo que desees de Rurouni Kenshin, incluyendo música, videos, etc. Es: *http://surf.to/rkshrine*

Página sobre Lain: *http://www.teleline.es/personal/theem3/conect-h.htm*

En esta página de Lain está el opening en video, también el ending del juego en playstation y el opening y el ending de la serie en mp3: *http://www.kaede.org/animempeg/lain/index.html*

Página peruana muy buena de Tsubasa: *http://olympia.fortunecity.com/lemieux/143/mainpage.html*

Páginas del listero DECA Mr Otaku: *http://www.geocities.com/TelevisionCity/Satellite/5678/anime.html*

Estaré recopilando más,
sayounara

Kenshin

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123

1/2 (Nibun no ichi)

Rurouni Kenshin:
tema de apertura episodios: 39 al 82

Senaka ni mimi wo pitto tsukete
dakishimeta
Kyokaisen mitaina yadayagaya madane
dokka icchai sounanosa

Damatteru to chigiresou dakara
konna kimochi
Hanken san metoru naino sekaide motto
motto hittsuitetainosa

Kawaribankode petaru wo koide ojigi no
himawari tori koshite
Gungun kaze wo nomikonde
sou tobe souyan
Hajimete kanjita kimi no taiyo dareyorimo
tsuyoku naritai
Attakai rizumu ni kono shinzou ga
kuttsuiteku

Kuchibiru to kuchibiru me to me to te to te
Kamisama wa nanimo kishi nanka shitenai
Aishiteru aishiteru aishiteru
Atashi mada koritenai otonaya wakannai
Kurushikute setsunakute misetakute
panku shichau
Soppo mite matteru kara pokke no maitteru
te de hoppeni surete
Koishiteru chikara ni mahou wo kakete

Itsumo isshoni tomawari shiteta
kaeri michi
Daitaiga koboreru youna sorani nandaka
Happy and Sad

Atashitachitte doushite umareta no
hanbun dayone
Hitoride kangaete mo miru kedo yappa
hetappinanosa

Mienaku naru hodo tookuni booru wo
namigeru tsuyoi kara

Urayamashikute otoko no ko ni naritakatta

Sugunda mizu no youni warakaku
dareyorimo tsuyoku naritai
Chicchana koro mitai henne namida
koboreteku

Kuchibiru to kuchibiru me to me to te to te
Onnaji mono onnaji kanjikata shiteruno
aishiteru aishiteru aishiteru
Atashi mada koritenai otonaya wakannai
Todokanaitte iwaretatte konomama
yampu shitai
Bye bye no kiss suru kara saigono ippo no
kyouni gutte daite
Taiyou ga zutto shizumanai youni

Ikko no yuuhi potsun to futari de miteta
kirei dakedo mosa mmmh!
Nanka ienai ne nanka tarinai ne
(ma mo pa...)

Nostradamus ga yogen shita tori
kono hoshi ga
Dakka suru hi wa hitotsu ni naritai
Attakai rizumu ni kono shinzou ga
kuttsuiteku

Kuchibiru to kuchibiru me to me to te to te
Kamisama wa nanimo kishi nanka shitenai
aishiteru aishiteru aishiteru
Atashi mada koritenai otonaya wakannai
Kurushikute setsunakute misetakute
panku shichau
Soppo mite matteru kara pokke no maitteru
te de hoppeni surete
Koishiteru chikara ni mahou wo kakete
Taiyou ga zutto shizumanai youni

Intérprete: Makoto Kawamoto

Yume no naka e

Primer ending de la serie de TV
Kareshi Kanojo no Jijou

Sagashi monowa nandesuka
Mitsukenikui mono desuka
Kaban no nakamo, tsukue no
nakamo
Sagashita keredo mitsukaranai
noni

Mada mada sagasuki desuka
Sore yori bokuto odorimasenka
Yume no naka e yume no naka e
Itte mitai to omoimasenka

Uuuuh! Uuuuh! Uuuuh! saa...

Yasumu koto mo yurusarezu
Warau kotowa tomerarete
Haitsukubatte kaitsukubatte
Ittai naniwo sagashite irunoka

Sagasunowo yameta toki
Mitsukaru kotomo yoku aru
hanashide
Odorimashou, yume no naka e
Itte mitaito omoimasenka

Uuuuh! Uuuuh! Uuuuh! saa...

Sagashi mono wa nandesuka
Mada mada sagasuki desuka
Yumeno nakae yumeno nakae
Itte mitai to omoimasenka

Uuuuh! Uuuuh! Uuuuh! saa...

Uuuuh! (yumeno naka e)
Uuuuh! (yumeno naka e)
Uuuuh! saa...

Intérpretes de la versión TV:
todos los seiyuus de la serie.

Este mes hay poco espacio para comentar. Pero en lo que todos estamos de acuerdo es en que nos gusta la música de anime.

In my dream

Tema de apertura
de la serie de TV Brain Powerd

Nightmare anata wa yume ni
katteni hairi konde
Kiga kuroi souna hodo
Muchuu ni sasete kieteku every
morning
Shibafu ni nekorobu kare marude
betsujin nano
Chouhatsu saretai shigei teki ni
younetsu tekinine

***In my dream akai bara no hana**
Heya yuuni ippai shiki tsumete
Shiruku no beddo de aishi aou
asa made
I can't get enough your love

In my dream mezame sasenaide
yama wa sasenai darenimo
Mimi moto de itsumo endore
suteepu no youni
Sasayaiteite... Love me forever

Day dream nando sasottemo
hanashitemo uwa no sora
Bunri shita kafe orewa futari no
kokoro mitai ni sameteru
Kitaito wa urahara ni koutai suru
kibun
Shokuhatsu saretai yasei teki ni
kannou tekinine

****In my dream sora no kanata**
made
Enjin zenkai de hashiri nagara
Eien no ai wo katarou asa made
I can´t get enough your love

In my dream kazaranai namida de
kanashimi saemo wakachi aou
Dokonimo nai youna subarashii
real love
Te ni ireru made I wanna sleep
forever

***repetir**
***repetir**
****repetir**

Intérprete: Eri Shingyouji

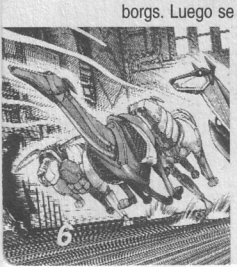
Atendiendo el insistente pedido de nuestros lectores, continuamos con el resumen de Gunnm, y realmente la historia se pone cada vez más interesante (vamos... eso ya lo sabían).

Luego de su desafortunado encuentro con Gally, Zapan se refugia en los bajos fondos del Scrapyard y encuentra algo de sosiego en el amor de Sara, una bondadosa joven que se dedica a ayudar a los desechos de la ciudad, alimentándolos y cuidándolos como puede. Zapan no es del tipo generoso y usualmente se enfurece ante la situación, pero la presencia de su amada normalmente lo apacigua. Sin embargo, un fatídico día es testigo de la transmisión de la pelea final entre Gally y Yashugan. La amenazante figura de Gally destroza lo que le queda de razón a Zapan, quien en su desesperación se arranca el rostro, gritando que no es el suyo. Sara trata de calmarlo, pero en su locura Zapan le arranca la cabeza de un golpe involuntario. Cuando se da cuenta de lo sucedido, Zapan toma la cabeza de su querida Sara y se hunde en la soledad y la locura, escapando constantemente de la justicia, quien ahora ha puesto un precio a su cabeza.

El regreso de Zapan

Han pasado dos años y Gally vive por su cuenta, trabajando como cantante en el bar "Nueva Kansas" junto con el viejo cantinero, su niña Koyomi y la siempre sonriente Shumira. Ido visita el lugar constantemente y se admira del giro que eligió su antigua protegida. Gally le contesta que, después de todo, los ritmos y las melodías de la música no difieren mucho del arte de luchar, al menos para ella. Esta vez, Ido fue a visitarla para entregarle una carta del viejo Umba, su mecánico de cuando estaba en el circuito de Motorball, el cual ha rastreado al fin su antiguo cuerpo berserk hasta su nuevo propietario (su entrenador, Ed, lo había vendido con el fin de que ella no abandonara el Motorball). El problema es que el nuevo dueño resulta ser Desti Nova, el cual se niega a revendérselos. Ido se alarma ante la presencia de dicha persona, ya que conoce algo de él. Decide ir él mismo a recoger el cuerpo, pero no quiere que Gally lo acompañe.

En la calle, un par de alegres cyborgs cazadores expresan ruidosamente su adoración por Gally, lo que atrae la atención de una figura vestida en harapos. Es Zapan, quien les recrimina su actual actitud y asegura que acabará con la que él llama "el mal". A pesar de los años que han pasado y la falta de práctica, Zapan reduce fácilmente a los dos cyborgs. Luego se aleja mientras ruega por fuerzas para combatir al mal a un gran frasco con la cabeza conservada de su querida Sara. Poco tiempo después, los cadáveres son encontrados por unos cazadores que reconocen la técnica de Zapan, y están dispuestos a salir tras él de inmediato. De pronto, un extraño viejo interviene junto con sus perros cyborg. Los cazadores no ven con buenos ojos que alguien entre en su territorio, pero cualquier actitud agresiva termina con la llegada de Gally. Sabe que Zapan vino por ella, así que será Gally quien arregle el asunto.

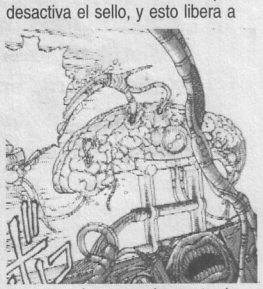


Un poco más tarde, en el bar, Gally se entera de que el viejo se llama Murdock, un viejo cazador, y lo que es más trágico, padre de Sara. Por lo tanto, él considera a Zapan su presa personal, y envía a sus perros tras el rastro del asesino. Los perros pronto arrinconan a Zapan, con lo que la venganza del padre será consumada. Sin embargo, Gally solicita al viejo Murdock un poco de tiempo. Para sorpresa de todos, le dice a Zapan que, mientras ella toque una canción, podrá hacerle lo que quiera. Con su teclado, comienza una triste canción que impresiona tanto a Zapan que éste no puede hacer nada en su contra. Terminada la canción, los perros atacan y el destrozado cuerpo de Zapan cae por las alcantarillas. El viejo toma el frasco con la cabeza de su hija y se retira tristemente. A los pocos días, mientras entrena a varios cazadores, Gally se admira de ver tan acabado al viejo cazador Murdock, quien luego de terminar con Zapan se deja llevar por la senilidad.

Desti Nova y el cuerpo berserk

Por su lado, Ido finalmente ha dado con el paradero de Desti Nova y, luego de un incidente con uno de sus sirvientes, se encuentra cara a cara con él. Desti Nova lo recibe amablemente, reconociéndolo como un ciudadano de Salem como lo es él. Sin embargo, Ido no está preparado para el horror de la siguiente habitación. Llena de grotescos restos humanos, mantenidos vivos por alguna tecnología extraña, se trata, según palabras de Desti Nova, muestras de amor, odio, locura, codicia y otras emociones similares. Su especialidad en nanotecnología -manipulación de máquinas de tamaño molecular- le permite dar la vida o la muerte según su voluntad. Ido está asqueado y exige saber el fin que tienen semejantes experimentos, a lo que Desti Nova contesta que busca lograr que la humanidad conquiste a su propio karma (en forma simplista: el destino de cada uno) y así romper con los ciclos del tiempo. Como demostración, le muestra su más reciente experimento, un cerebro que encontró tan dañado que no habría tenido forma de ser salvado por los métodos corrientes, pero que con su nanotecnología ha sido reparado casi en su totalidad. Ante Ido, activa al cerebro y le pregunta cuál es su deseo más profundo. Una horrible voz salida de una boca lejos del grotesco cerebro grita "¡Venganza!". Al mismo tiempo, Ido, espantado, reconoce la marca hecha en el cerebro y se da cuenta de que es Zapan. Pretende entonces destruir el cerebro, pero lo evita una sirvienta de Desti Nova, quien le rompe un brazo para contenerlo. Ido le ruega a Desti Nova que destruya al cerebro, pero éste se niega, ya que considera a Zapan su paciente, lo mismo que a Ido.

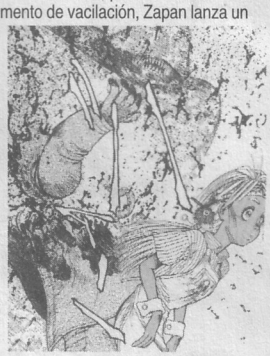
De vuelta en la ciudad, mientras siembra unas semillas que Ido le regaló, Gally recibe a una jovencita que dice que debe llevarla con Ido, a pedido de alguien. Gally se da cuenta de que algo anda mal y rápidamente recoge su viejo cuchillo de sus tiempos del Motorball y sigue a la muchacha. De vuelta en el laboratorio de Desti Nova, Ido es tratado con nanomáquinas restauradoras, en tanto muestra su verdadero objetivo para el cerebro de Zapan. Ante Ido aparece el cuerpo berserk, que planea colocar al maltrecho y demente cerebro de Zapan. Desti Nova explica que el cuerpo berserk también está basado en la nanotecnología, lo que le permite adaptar su forma con gran facilidad. Sin embargo, cierto sello de programa le evita tomar su verdadera forma. Sin preocuparse por las consecuencias o las desesperadas advertencias de Ido, desactiva el sello, y esto libera a un monstruo que rápidamente se despliega como un enemigo fantástico, cuyos tentáculos buscan ávidamente dos elementos: energía para recargarse y masa cerebral para consumir. Muy tarde, Desti Nova se da cuenta de su error y busca una carga de destructores nanotécnicos, diseñados para destruir al berserk a nivel molecular. El problema es que ahora, con la mente de Zapan, el berserk hace verdadero honor a su nombre, pues destruye todo el laboratorio y evita que Desti Nova logre su objetivo. La pistola con el material queda al alcance de Ido, quien a su vez trata de usarla con el monstruo. Entretanto, el horrible ser se estremece y grita de rabia. En su locura, grita que no puede recordar su rostro (así que arma un rostro a como sea, usando un único ojo en su centro), pero lo que sí recuerda es su odio hacia Gally.

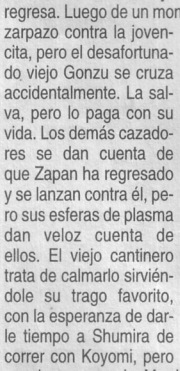


GUNNM

Poco después, Gally llega y encuentra un panorama de destrucción. El laboratorio está destruido y grandes partes parecen literalmente haberse fundido. La recibe Desti Nova, quien sin muchos miramientos le dice que Ido ha muerto y le muestra sus restos en una pequeña caja. El horror y la furia sacan de control a Gally, quien rápidamente mata a los dos sirvientes de Desti Nova y luego a él mismo, para luego caer derrumbada. Sin embargo, para su total sorpresa, Desti Nova y sus sirvientes se levantan poco tiempo después. Sus cuerpos están llenos de los nanorrobots restauradores, así que el daño producido por el cuchillo de Gally puede repararse fácilmente. Le cuenta de Zapan y su despertar, especialmente de cómo ahora puede utilizar el cuerpo berserk a toda su capacidad. Con esto puede, entre otras cosas, cambiar a la forma que desee y generar esferas de plasma eléctrico de miles de grados Kelvin. Desti Nova le entrega a Gally un frasco lleno de "colapsador", una sustancia que destruirá el cuerpo berserk si logra inyectárselo. También le asegura que Ido será curado y su cuerpo totalmente restaurado, pues el tratamiento ya dio comienzo. Según Desti Nova, Gally no puede escapar debido a que ella es el karma de Zapan. Mientras Gally se dirige a toda velocidad hacia la ciudad, Desti Nova decide escapar antes de que el ejército de Salem entre en acción.

En el Scrapyard, la fantástica forma voladora de Zapan da cuenta fácilmente de todas las defensas antiaéreas de la fábrica (por ley, nada debe volar, e incluso se mata a las aves). Debido a todo el daño que recibió su cerebro, Zapan no recuerda todo muy bien, así que va por todos lados exigiendo saber dónde está el bar Kansas. Al llegar, la simplona de Shumira lo recibe alegremente y le dice que si vino a oír cantar a Gally no tiene suerte, pues ella todavía no regresa. Luego de un momento de vacilación, Zapan lanza un zarpazo contra la jovencita, pero el desafortunado viejo Gonzu se cruza accidentalmente. La salva, pero lo paga con su vida. Los demás cazadores se dan cuenta de que Zapan ha regresado y se lanzan contra él, pero sus esferas de plasma dan veloz cuenta de ellos. El viejo cantinero trata de calmarlo sirviéndole su trago favorito, con la esperanza de darle tiempo a Shumira de correr con Koyomi, pero son los perros de Murdock quienes intervienen al final y salvan a los tres. Murdock envía a Furia, uno de sus perros, a proteger a la niña (con la cual se había encariñado) ,mientras lanza a los demás contra Zapan. Éste produce un monstruoso perro de plasma que acaba con ellos con facilidad. Murdock se arroja suicidamente contra Zapan y lo acusa de asesino de su querida hija. Sus palabras parecen llegar a la mente de Zapan, quien le responde cruelmente que ambos son iguales, de cómo ambos se sentían inferiores ante Sara, quien era tan bondadosa y capaz de tanto amor. Acusa a Murdock de sólo buscar una excusa, un chivo expiatorio, para poder acallar la culpa que significaba odiar a su propia hija. Murdock lo niega y pretende acabar con Zapan con una granada, pero el cuerpo berserk es mucho más poderoso que eso y se aleja volando del destrozado bar, para dejar con vida a los tres amigos de Gally.



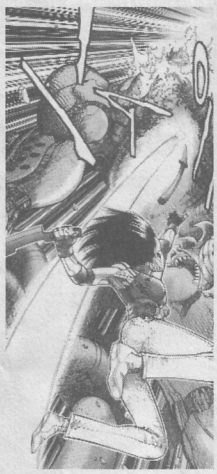


El enfrentamiento final

Cuando Gally llega al fin, sólo encuentra destrucción y el rechazo de todos. El viejo cantinero la culpa de la destrucción y se aleja con Shumira y Koyomi. Shumira no la culpa y le devuelve una pequeña mascota que Gally le había regalado una vez, para luego retirarse. Deja entonces a Gally, por primera vez desde que despertó, completamente sola.

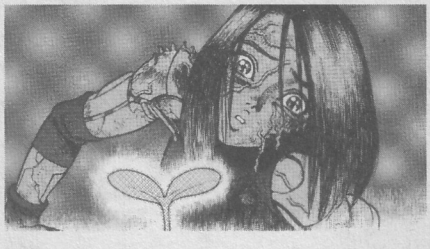
En la ciudad, Zapan destruye todo en busca de su némesis, y ni las fuerzas de la fábrica son capaces de detenerlo. La gente, asustada, pretende hacer que Gally se entregue a Zapan para salvar a la ciudad. La atacan, pero su habilidad es muy superior, y, al intentar apedrearla, ella usa su cuchillo y corta todas las rocas por la mitad. Derrotados, eligen rogarle que se sacrifique por el bien de los demás. Asqueada por su debilidad y cobardía, Gally se dirige a su destino final, cargando una pistola -absolutamente ilegal en el Scrapyard- cargada con el colapsador que le entregara Desti Nova.

Zapan sigue su descontrolada carrera de destrucción cuando de pronto una triste melodía le hace darse cuenta de que Gally lo está llamando. Reconoce la melodía como aquella que lo inmovilizó ante los perros de Murdock, una melodía tan triste que lo obligó a verse a sí mismo y caer dominado por sus mismas emociones. Sin embargo, esta vez la locura que lo domina lo protege, y lanza un ataque contra la figura que toca el teclado, sólo para descubrir que era un títere. De pronto, Gally surge con el martillo que una vez usara Ido y asesta un poderoso golpe al monstruo, y así se inicia una espectacular batalla.



Pero a pesar de toda la habilidad de Gally, el poderoso cuerpo berserk, alimentado con la locura de Zapan, es demasiado para ella. Logra atravesar su brazo y comienza a absorberlo, lo que obliga a Gally a cortárselo para continuar peleando. El problema es que dicho brazo llevaba la pistola con las balas cargadas de colapsador. Los siguientes golpes del monstruo arrinconan a Gally, quien cae golpeada por una esfera de plasma y queda atrapada entre los escombros, muy cerca de la pistola. Zapan no desperdicia la oportunidad y lanza una nueva esfera de plasma contra Gally, quien en el último momento corta su abdomen para liberarse y llegar hasta la pistola, la cual descarga contra la cabeza de Zapan. Al principio parece no haber ningún efecto, pero pronto el cuerpo berserk comienza a descomponerse. Con sus últimas fuerzas, Gally se lanza contra el cuello de Zapan y le clava profundamente su cuchillo. Zapan, sintiéndose morir, decide llevarse a Gally consigo: la atraviesa y la comienza a asimilar. Como último recurso, Gally se traga el resto de colapsador para acelerar la destrucción de Zapan.

En su caída final, unidos por un instante, Gally entra en la mente de Zapan y se encuentra en un sueño de él. Dentro, todo lo ocurrido ha sido una horrible pesadilla y Zapan despierta al lado de su amada Sara. Ella lo consuela, pero él está inquieto, asustado por la posibilidad de hacer surgir la maldad que tiene dentro de sí. Sara le dice que debe aceptarse como es, tanto lo bueno como lo malo, sin tratar de culpar por lo uno o por lo otro a los demás. Gally llora, pues comprende que no tiene un corazón tan grande como para aceptar todo eso. El instante termina y Gally cae destrozada al suelo, en donde milagrosamente ha nacido una pequeña planta. Gally se llena de emoción, pues los escombros en donde se encuentra son los restos de su casa y ésa era una de las semillas que Ido le había regalado.



Aquellos que disfrutaron de los dos únicos episodios OVA que se produjeron de Gunnm (con el título Battle Angel en occidente), pero que conocían el manga, notaron con mucha pena la exclusión de dos personajes fascinantes.

El primero es el excéntricamente demente Desti Nova, un científico renegado de Salem, cuya participación se hace cada vez más importante conforme avanza la historia, pues parece que sólo él conoce los oscuros secretos que esconde la ciudad flotante.

El otro, el cazador Zapan, que nadie pensaba volver a ver después de que Gally le separara el rostro del cráneo con un limpio tajo, durante la batalla por la cabeza de Yugo. Pero la reconstrucción cibernética no lo libró de su obsesión mortal por Gally.

MASAKA MECHA FILE

FESTIVAL DE ROBOTS: PARTE 02

Cuando la Tierra es atacada por los habitantes del planeta Zela, surge un gigantesco robot en forma de dragón llamado Gaiking, para protegernos y luchar contra los invasores.

Daiku Maryu Gaiking (El gran dragón volador) se estrenó en Japón en 1976 y se produjo en combinación de Toei Doga y Fuji TV. En el Perú se transmitió a inicios de la década pasada junto a Ga Keen y Jeeg en el conocido Festival de los Robots.

Su filmografía consta de 44 episodios, que sin embargo no concluyen la serie. La razón habría sido una serie de desacuerdos entre Go Nagai y la Toei.

Lamentablemente, no cuenta con OVA, película (tal como ocurrió con Senchi Baldios) o episodio alguno que concluya esta excelente historia.

Cuando sale a luchar, la cabeza del Gladiador se desensambla y el resto funciona como base de operaciones, la cual es dirigida por el doctor Yosa Ubungi, creador del robot. Entre quienes trabajan dentro del dragón se encuentra Midori, una zeliana criada por humanos. Desde la base se lanzan dos partes adicionales: las piernas y la parte superior del tórax, que, al unirse con la cabeza, forman un nuevo y poderoso robot, piloteado por Sanchiro Suwabuki (quien en sus ratos libres gusta de jugar béisbol en compañía del resto de la tripulación del Daiku Maryu). Al avanzar la historia, se conoce la triste realidad de los atacantes. Su mundo fue arrasado por terribles desastres naturales que obligaron a la población a refugiarse en el subsuelo. Pero al pasar los años, el poder de su milicia se incrementó y ello los presionó a buscar un nuevo lugar donde vivir. El sitio escogido no fue otro que la Tierra, y el resultado fue una guerra inminente entre ambos planetas.

Los monstruos con los que atacan los zelianos llegan del espacio y tienen diversas formas, que van desde la insectoide hasta la humanoide. Gaiking emplea diversos ataques para la lucha. Tal vez los más recordados sean los rayos que lanza desde su pecho y que a su vez se entrelazan para formar otro más poderoso; un abrazo de oso que, apoyado con una poderosa carga de energía aplicada desde sus cuernos, permite destruir cuanto enemigo se le cruce; y puños destructores lanzados al puro estilo de Mazinger Z.

Mientras tanto, la base de operaciones puede tomar una forma retraída semejante a la de una avestruz que va a enterrar su cabeza, con el fin de recibir los ataques enemigos sin sufrir daños.

DAIKIU MARYU GAIKING

THE 21st ANIME GRAND PRIX

2da Parte

MEJOR SEIYUU

1. Megumi Hayashibara (Faye Valentine de "Cowboy Bebop", Canal Vorfeed de "Lost Universe") - 2.781 votos
2. Omi Minami (Ruri Hoshino de "Nadesico The Movie") - 729 votos
3. Sakura Tange (Sakura de "Card Captor Sakura") - 370 votos
4. Houko Kuwashima (Yurika Mismall de "Nadesico The Movie") - 362 votos
5. Kouichi Yamadera (Spike Spiegel de "Cowboy Bebop") - 356 votos

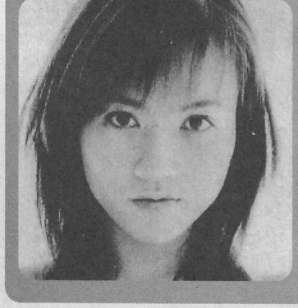
Otros:.- 6 - Mariko Koda , 7 - Hekiru Shiina, 8 - Mayumi Utsuka, 9 - Megumi Ogata, 10 - Yuuko Miyamura

MEJOR CAPÍTULO DE SERIE DE TV

1. Lost Universe, episodio 26 ("Y la espada de luz resplandecerá") - 826 votos
2. Cowboy Bebop, sesión #5 ("Ballad of fallen angels") - 355 votos
3. Cyber Team in Akihabara, episodio 26 ("BIRTH") - 351 votos
4. Shoujo Kakumei Utena, episodio 39 ("Itsuka isshoni kagayaite", "Algún día brillaremos juntas") - 322 votos [repetición, serie de 1997]
5. Kareshi Kanojo no Jijou, acto 01 - "Las cosas de ella" - 233 votos

Otros puestos: 06 - Mamotte Shugogetten (ep. 1), 07 - Gaogaiar (ep. final), 08 - Cowboy Bebop (sesión #18), 09 - Cyber Team in Akihabara (ep. 20), 10 - Sorcerer Stabber Orphen (ep. 01).

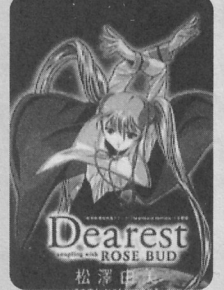
Y así terminamos la reseña del AGP de este año, el cual nos trajo datos interesantes para todo aficionado. Este año, una conocida nuestra, Megumi Hayashibara, se llevó el galardón al mejor seiyuu de la industria de animación japonesa. Por otra parte, el capítulo 26 de Lost Universe alcanzó el puesto de Mejor Capítulo de Serie de TV de 1998. ¿Por qué será? quizás pronto lo sabremos. Y por último, el single de la película "The Prince of Darkness", secuela de la popular serie de televisión Martian Successor Nadesico, completa los cinco títulos que Nadesico logró este año. Definitivamente, fue un año para Nadesico.



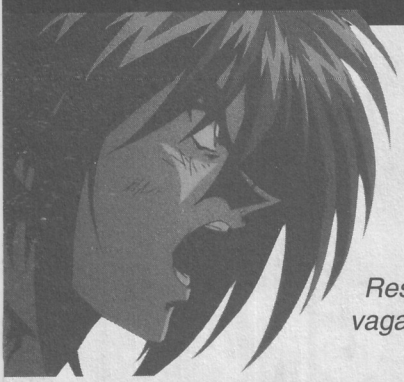
MEJOR PRODUCCIÓN MUSICAL

1. **Dearest.** Intérprete: **Yumi Matzuzawa** - Tema de la película **"The Prince of Darkness" de Nadesico - 1.065 votos**
2. **Infinity.** Intérprete: **Megumi Hayashibara** - Serie de TV **"Lost Universe" - 769 votos**
3. **Tank.** Intérprete: **The Seatbelts** - Serie de TV **"Cowboy Bebop" - 527 votos**
4. **Saa.** Intérprete: **Surface** - Serie de TV **"Mamotte Shugogetten" - 329 votos**
5. **Birth.** Intérprete: **Masami Okui**- Serie de TV **"Cyber Team in Akihabara" - 260 votos**

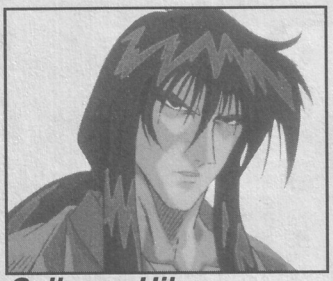
Otros:- 06 - Raging Waves - Megumi Hayashibara (Slayers Gorgeus), 07 - Truth - Two Mix (Meitantei Conan), 08 - Proof of Myself - Megumi Hayashibara (Saber Marionnette J to X), 09 - Lively Motion - Megumi Hayashibara (Saber Marionnette J to X), 10 - Tenshi no Yubikiri - Mai Fukuda (Kareshi Kanojo no Jijou).



PERSONAJE DEL MES:



Kenshin Himura es sin duda un personaje querido, tal como lo demuestran las encuestas. Su coraje, valentía y humildad hacen de él un tipo ejemplar. Con un pasado oscuro, Kenshin tiene que enfrentarse a un sinúmero de enemigos. Los que lo conocen ven en él al mejor rival por enfrentar, y los que no, se confían de su endeble apariencia y terminan derrotados. Su verdadero nombre es Shiinta, que significa "corazón profundo", y nació el 20 de junio de 1849. Peleó durante el Bakumatsu (final del gobierno del Tokugawa) y se convirtió en el temido Hitokiri Battousai (cortador de personas). Desapareció al llegar la época de la Restauración (Ishin) y reapareció en el año 11 de la era Meiji como un "rurouni" (samurai vagabundo), dispuesto a no volver a matar.



Seijurou Hiko

Maestro de Kenshin. Él le enseñó las técnicas del Hiten Mitsurugi Ryuu y le dio el nombre de Kenshin (corazón de la espada)

Kaoru Kamiya

Lo conoció como un vagabundo y lo apoyó en su decisión de no matar nunca más.

Tomoe Yukishiro

Lo conoció como el destajador que era. Él mató a su prometido, pero aun así llegó a amarlo.

La cicatriz

El corte de inclinación derecha se lo hizo el prometido de Tomoe, antes de morir por el cruel filo de su espada. El cómo y por qué le hicieron el otro corte se sabrá cuando veamos el cuarto episodio de la OVA "Huellas del Pasado". No se la pierdan.

El corazón de oro

Se marcó en el corazón el no volver a matar. Sin embargo, la ira siempre lo pone al filo de volver a ser el temido Hitokiri Batttousai.

Kenshin en superdeformed

Sakabatou

Es una katana de filo contrario que le permite a Kenshin pelear sin tener que matar. Fue forjada por el maestro armero Shakku Arai y la usa desde que decidió no volver a matar. Sin embargo, ésta quedó inutilizable en su pelea con Souijiro Seta, uno de los Juppongatana. Posteriormente, consiguió la legendaria última espada de Shakku, la Shin Uchii, que también resultó ser una sakabatou.

KENSHIN HIMURA

Diseño de personajes
Hemos visto diferentes diseños de personajes en cada una de sus presentaciones, que a su vez estuvieron a cargo de diferentes personas.
Diseño para el manga y la serie:
Nobuhiro Watsuki
Diseño para la película:
Hatsuki Tsuji
Diseño para el OVA:
Masahide Yanasawa

Kenshin es afortunado al tener estos amigos, y ellos también al tenerlo a él. No sólo los protege en su lucha contra el mal, sino también comparte con ellos las alegrías y las penas.

Claro que a veces, estos no lo comprenden...

LA PODEROSA TÉCNICA DEL HITEN MITSURUGI RYUU

El estilo del Hiten Mitsurugi Ryuu debe su grandeza al arte de anticipar los movimientos del oponente y atacarlo con extrema rapidez, libre de todo tipo de sentimientos hacia él, principal característica de los grandes espadachines. Este estilo utiliza una gran cantidad de técnicas, que incluyen no sólo el manejo de la katana, sino también de la funda, e incluso del cuerpo. Una de sus técnicas más espectaculares es la del Kuzu Ryuusen, que consiste en atacar los nueve puntos vitales al mismo tiempo para acabar con el enemigo. Sin embargo, más espectacular que ésta es el Amakakeru no Hirameki, un Battojutsu a velocidad divina. Se trata de la última técnica del Hiten Mitsurugi Ryuu y sólo se domina derrotando al maestro que la enseñó.

Las otras técnicas del Hiten Mitsurugi Ryuu se pueden agrupar en tres importantes grupos:

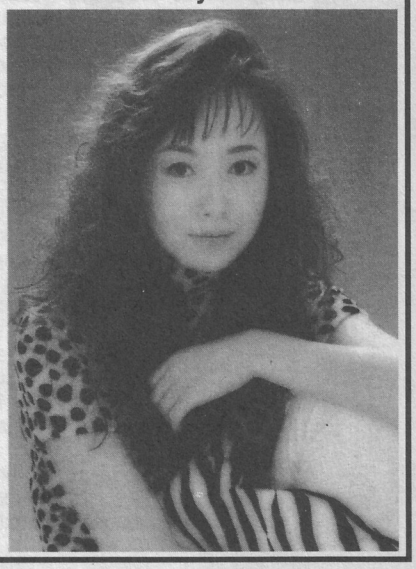
Ran geki jutsu: Ryuu Kansen, Do Ryuusen, Ryuu Sousen.

Totsu shin jutsu: Ryuu Tsuisen, Ryuu Kansen Tsumuji, Ryuu shosen.

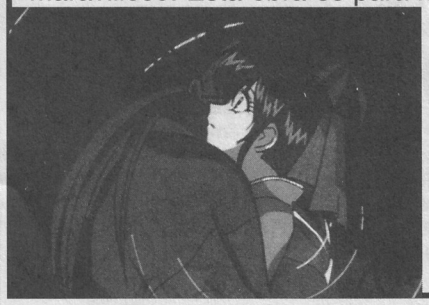
Battojutsu: Hi Ryuusen, Sou Ryuusen, Sou Ryuusen Igazuchi.

ELLA ES LA VOZ DE ÉL...

SEIYUU: Mayo Suzukaze



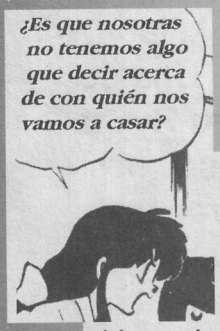
"Desde que trabajé como seiyuu de "Rurouni Kenshin", todo me ha dejado impresionada. Hacer ese papel es divertido y me gusta porque en sus palabras hay mucho cariño. El lugar de trabajo también es acogedor: el staff es entusiasta y el producto terminado es maravilloso. Esta obra es para mí un tesoro. La escena que me impresionó más fue la despedida con Kaoru. A partir de ahora, deseo ir con mucha alegría".



RANMA NIBUNNOICHI

らんま 1/2

No mojen, pues

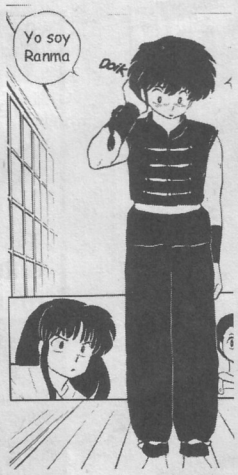


La historia comienza bastante normalmente. Soun Tendou recibe una postal desde China que le anuncia la llegada de un viejo amigo, Genma Saotome, y su hijo Ranma. Ello lo llena de alegría, pues según un viejo arreglo entre ellos, Ranma está comprometido con una de sus tres hijas. Por supuesto, sus tres hijas no están particularmente entusiastas ante la posibilidad, especialmente porque nunca se les había siquiera mencionado dicho arreglo. Soun está particularmente interesado en el arreglo matrimonial, pues no espera que sus hijas logren encontrar una pareja por su cuenta: Akane "odia" a los chicos, Nabiki sólo está interesada en el dinero y Kasumi está muy ocupada como ama de casa. Pero es fundamental, en especial debido a la tradición japonesa, que tenga un "hijo" quien se encargue de los asuntos familiares, así como del doujo, pues tanto Soun como su amigo Genma son discípulos de la misma escuela de artes marciales, Musabetsu Kakutou (traducido literalmente como "lucha indiscriminada" o, como muchos prefieren, "vale todo").

Mientras tanto, en las calles cercanas ocurre una escena muy extraña: una jovencita es perseguida por un gran oso panda. Dicha jovencita está lejos de ser indefensa, pues demuestra una gran habilidad al contrarrestar todos los ataques del panda y lograr echarlo a un lado, mientras le grita "¡cómo se te ocurre escoger una prometida sin consultarme!". Por supuesto, el panda no está dispuesto a dejarla ir, y termina el entredicho de una forma bastante tosca, con la ayuda de una señal de tránsito.

Como se habrán imaginado, dicha chica resulta ser el famoso "prometido", lo cual produce en el pobre Soun un tremendo choque. Sus hijas le reprenden y no se imaginan cómo es posible que no haya verificado el sexo de dicho prometido antes de hacer cualquier arreglo. "¡Sin embargo, Genma me dijo que tuvo un hijo!" dice un lloroso Soun, mientras Nabiki le contesta "¿dónde está el hijo acá? ¡dime!", presionando repetidamente el busto de Ranma (quien protesta con un reprimido "por favor, deja de hacer eso").

A pesar de la "desilusión", Akane se siente completamente aliviada e incluso invita a Ranma a un pequeño encuentro de artes marciales ("sólo para practicar"). Esto prueba ser más difícil de lo que parece, pues Ranma demuestra ser inmensamente superior a Akane, quien a pesar de todos su esfuerzos no logra colocar ningún golpe, aún con la obvia reticencia de Ranma a atacar. Akane acepta su derrota aunque hace notar que le dolía menos, pues era otra chica ("odiaría perder con un chico"). A pesar de no haberse esforzado mayormente, Kasumi insiste en que tome un baño para refrescarse, lo que crea la primera situación entre Ranma y Akane, y sienta las bases para su futura relación: Akane decide tomar también su baño (no hay problema en que dos chicas tomen un baño juntas, especialmente si son amigas), pero cuando entra encuentra a un muchacho. Su reacción es comprensible y pretende acabar con "el pervertido del baño" mediante el expeditivo método de aplastarlo con un peñasco. Kasumi se sorprende, pues se supone que allí se encontraba Ranma, pero luego se presenta ante ellas el mismo muchacho, quien se identifica como Ranma Saotome.



El misterio es aclarado por Genma Saotome, quien comienza su demostración lanzando al desprevenido Ranma a una poza, de donde emerge en forma femenina. Todo había empezado unos pocos meses antes, en un viaje de entrenamiento que padre e hijo hicieron a China. En busca de los mejores terrenos de entrenamiento, llegaron a Jusenkyou (Villa de los Manantiales Malditos), en donde de cientos de pequeñas

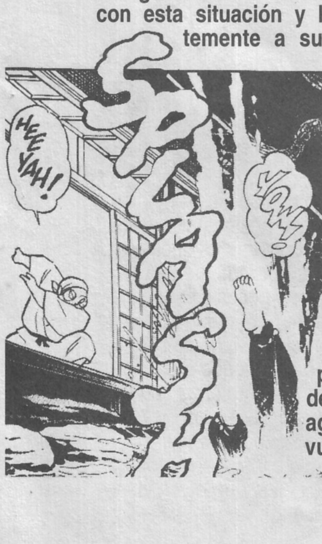
Dentro de la gran variedad de géneros presentes en el manga, cada uno cuenta con autores representativos, cuyo estilo particular los ha hecho resaltar por encima de los demás. En el campo tan competitivo de la comedia sobresale la genial Rumiko Takahashi, quien ha hecho del absurdo su sello distintivo. Efectivamente, sus historias están llenas de situaciones imposibles, relaciones interpersonales conflictivas, fantasía, peleas, comedia y romance. Todos estos elementos se combinan en un mejunje que ha hecho las delicias de los aficionados en cada ocasión. Suficientes ejemplos son las clásicas historias Urusei Yatsura, Maison Ikkoku y la gran sexi-saga de (ridículas) artes marciales Ranma ½. A ella nos dedicamos en esta oportunidad con el desarrollo de los perfiles de sus principales personajes. La fuente básica de información está en los 38 volúmenes recopilatorios del manga original, cuyo éxito llevó a la realización de una serie televisiva de 161 episodios, además de OVAs, películas, videos musicales y la acostumbrada parafernalia de mercadería asociada.

Si te perdiste la Sugoi #4, éste fue su artículo central, que ahora reeditamos para ti.

pozas emergen pilares de bambú que sirven de base para quienes se entrenan. Desoyendo las advertencias del guía, empiezan inmediatamente a entrenarse, con tal mala fortuna que casi de inmediato Genma cae en una de las pozas, de la cual emerge en forma de un gigantesco panda.

Por su parte, Ranma cae luego en otra poza, de la cual emerge en la forma de una joven mujer.

Resulta que Genma cayó en el Shonmaonichuan, manantial en el cual un panda se había ahogado 2.000 años antes, por lo que todo lo que cayese en dicha fuente tomaría la forma de un panda. Y de otro lado, Ranma había caído en el Nyannichuan, en donde 1.500 años atrás una jovencita se había ahogado, y etc., etc. A partir de ese momento, cada vez que sean mojados con agua fría tomarán las formas alternativas y sólo podrán volver a recuperar su forma verdadera cuando reciban un baño de agua caliente. Ranma está muy molesto con esta situación y le reclama constantemente a su padre, quien tras afirmar "¡Ranma, te portas como una mujer!", lo arroja nuevamente a la pileta ("mi vida es una cosa, ¡mi masculinidad es otra historia!", responde un furioso Ranma).



A pesar de la extraña situación, Soun no le ve mayor problema: después de todo, un poco de agua caliente lo vuelve a la normalidad. Así que,

alegremente, le dice a Ranma que escoja a cualquiera de sus hijas, la cual será su prometida. Kasumi y Nabiki rápidamente le pasan la bola a Akane (después de todo, ella odia a los chicos y Ranma es medio mujer). Akane responde indignada que nunca consideraría casarse con un pervertido, y le reclama el hecho de que la vio desnuda en el baño ("¡aguanta el carro, tú fuiste la que entró sin avisar!"). Este intercambio verbal divierte sobremanera a los dos padres, quienes se felicitan porque ya se comportan como una pareja (bueno, peleando se inicia todo). Sin embargo, a Ranma ello no le hace gracia, y decide que no es el momento para prometidas y quiere volver a China a ver si algo puede hacerse con la dichosa maldición. Pero antes de salir, se vanagloria ante Akane de sus mejores proporciones, y de que si no fuera por este arreglo matrimonial, no tendría la mínima oportunidad de casarse. Akane responde a ello tomando la mesa del té y aplanando a Ranma contra el piso.

Recuperado del "akanazo", Ranma baja a tomarse un baño y así recuperar su forma masculina, con tal mala fortuna que dentro se cruza nuevamente con Akane. Nuevamente desnuda ante Ranma, Akane reacciona furiosa y le estampa tremenda cachetada.

Más tarde, su padre trata de consolarlo ("bueno, tiene bastante espíritu, eso hace a una prometida más atractiva") sin mucho éxito ("no es nada atractiva"). Mientras tanto, Nabiki le comenta a Akane que ya que ambas estaban como chicas, eso lo hacía correcto, opinión que no comparte Akane.

A partir de ese momento, se establecen las bases para el resto de la historia. Genma y su hijo quedan como huéspedes eternos de la familia Tendou, e inscriben a Ranma en el mismo colegio que Akane y Nabiki, el renombrado colegio Fuurinkan. Durante la serie aparece toda una galería de personajes, cada cual más pintoresco. El trasfondo romántico llega poco a poco, con la lenta aceptación de Ranma en cuanto a que Akane es, después de todo, muy atractiva. Más que palabras, son las acciones las que llevan a ambos a comprobar dicho sentimiento, especialmente en la saga final de la serie, en donde la casi muerte de Akane convence a Ranma de lo mucho que la ama y necesita.

Dado el carácter eminentemente episódico de esta historia, en lugar de hacer un recuento de cada una de las aventuras, pasaremos a revisar los perfiles de sus principales personajes, cuyas divertidas particularidades son elemento fundamental de esta historia. Como es costumbre ya, si quedara algo por aclarar, no dudaremos en complementar este primer acercamiento según nos sea requerido en la correspondencia de nuestros lectores.

Akane Tendou
Tercera hija de Soun. Tosca e independiente, constantemente es llamada "machona" por Ranma, aunque en el fondo es bastante tierna y vulnerable. Muy popular en su colegio, rechaza todo tipo de relación con el sexo opuesto y se dedica concienzudamente a su entrenamiento. Al principio está enamorada del Dr. Toufu, pero pronto debe olvidarlo, pues comprende lo mucho que el buen doctor ama a Kasumi. Su carácter la hace usualmente ser terca, especialmente en el momento en que debe hacer equipo con Ranma (quien tampoco ayuda), aunque cuando los problemas se solucionan, forman un formidable dúo.

Nabiki Tendou y Kasumi Tendou

Nabiki, la hija del medio, moderna y sumamente interesada en el dinero, tiene la enorme suerte de no tener las responsabilidades de la hija mayor. La vemos constantemente en negocio tras negocio (por ejemplo, vender fotografías provocativas de Ranma en su forma femenina e incluso de su hermana Akane, a todos sus pretendientes). No es en absoluto la típica muchacha tradicional. Kasumi, la mayor de las hijas de Soun tiene sobre sus hombros la responsabilidad del hogar, pues su madre ha fallecido. Constantemente está de compras, preocupada por la comida diaria. Aunque sumamente bella, parece indiferente a la atracción que genera en el sexo masculino, especialmente en el espectacular efecto que tiene sobre el pobre Dr. Toufu, el quiropráctico del barrio.

Kodachi Kunou

Hermana menor de Tatewaki, cortada con la misma tijera, tiene el sobrenombre de la "Rosa Negra" del colegio para señoritas San Hebereke. Practica las "artes marciales gimnásticas", extraña disciplina en donde todos los implementos de la gimnasia rítmica se convierten en armas letales . En un enfrentamiento entre Hebereke y Fuurinkan, Kodachi se encapricha con Ranma y a partir de ese momento lo perseguirá usando muchas de sus armas favoritas, las cuales incluyen el uso indiscriminado de polvos para dormir. Considera a Akane y a Ranma-chan sus rivales por el amor de Ranma-kun y nunca, como en el caso de su hermano, se dará cuenta de la dualidad.

Shampoo

Amazona china proveniente de un pueblo de poderosas guerreras, en donde es la más destacada. Camino a casa, Ranma y su padre llegan a este pueblo en medio de un torneo de lucha y se comen el banquete para la vencedora. Para evitar "mayores problemas", Ranma-chan reta a Shampoo y la vence fácilmente. Shampoo le da entonces el "beso de la muerte", obligación que le impone perseguir y acabar con su enemiga. Con esto en mente, los persigue hasta Japón, pero Ranma-kun termina venciendo nuevamente a Shampoo y a partir de ese momento irá tras él con el fin de hacerlo su esposo. Según la ley de las amazonas, si una mujer te vence, debes matarla; pero si es un hombre el vencedor, debes casarte con él. Finalmente, Ranma engaña a Shampoo enseñándole su forma femenina y asegurándole que esa es la verdadera, y que la forma masculina se debe a la maldición. Confundida, Shampoo decide volver a China. Mucho después vuelve también con su maldición a cuestas, convertida en gata.

Ukyou Kuonji

Es la primera prometida de Ranma. Durante los viajes del dúo, se establecieron por un tiempo en un pequeño pueblo en donde entablaron amistad con el dueño del puesto local de okonomiyake (tortilla con variedad de cubiertas) y su hija Ukyou Sin embargo, una noche, Genma se mandó mudar con todo el puesto, existencias y dinero, como era su costumbre. Ukyou a partir de ese momento se entrenó en las "artes marciales de la espátula", por lo que normalmente la veremos portando una gigantesca espátula de freír a modo de espada. Cuando se reencuentra con Ranma, éste no la reconoce y luego de una espectacular pelea en donde Ranma, todavía ignorante de la situación, apabulla a Ukyou, Ranma no sólo acepta que Ukyou es mujer, sino además muy atractiva. A partir de ese momento, perdona a Ranma (después de todo, él ignoraba los enredos de su padre), se instala en la vecindad, abre un puesto de okonomiyake y siempre buscará la oportunidad de recuperar a su novio oficial.

Ranma Saotome
Ranma es un joven bastante despreocupado y arrogante, sumamente hábil en las técnicas de su escuela de artes marciales y, definitivamente, machista hasta el tuétano. Arrastra amargamente la maldición que lo convierte en chica, la cual para colmo es mucho más espectacular que la mayoría. Aunque su capacidad marcial baja un poco debido a un cuerpo más pequeño y débil, lo compensa con su increíble velocidad y no duda en aprovechar sus encantos femeninos cuando le conviene.
Tiene además una segunda maldición encima, que hace crecer su cabello en forma incontrolable a menos que lo tenga atado con una cuerda mágica.
Sufre una profunda fobia por los gatos, y cuando no puede escapar de ellos se altera hasta adquirir la mentalidad de un felino, lo que curiosamente le permite utilizar la poderosa técnica Nekoken.

Genma Saotome
El padre de Ranma es un personaje bastante especial, adepto a irse sin pagar y a comprometer a su hijo en varias ocasiones para tener acceso a dotes y luego mandarse mudar del pueblo. Está en constante búsqueda de perfeccionar sus artes marciales y por ello se lleva a Ranma para hacer de él un "hombre entre los hombres", con lo cual lo separa de su madre y, a la vez, de todo apego a un solo lugar.
Genma aprovecha su propia transformación como el disfraz perfecto y es eficiente en luchar en su forma panda, aunque para comunicarse deberá usar una serie de cartelitos escritos a velocidad supersónica.

Soun Tendou

Tradicional cabeza de familia, está muy preocupado por el destino de la tradición familiar y no duda en acoger a Genma y a Ranma, pues pronto estarán incorporados a su familia. Dueño de un doujou sin alumnado, nunca se le ve dictar clase ni efectuar actividad alguna que explique de dónde saca el dinero para mantener su hogar. Aparentemente un competente artista marcial, pocas veces se le ve hacer uso de dichas habilidades, aunque de vez en cuando lo veremos ataviado con armadura de samurai, persiguiendo a flechazos a Ranma por alguna ofensa contra Akane. Obviamente dueño de una paciencia gigantesca, soporta la presencia de sus "huéspedes", que no sólo consumen grandes cantidades de alimentos, sino que muchas veces deterioran su casa a niveles cataclísmicos.

Tatewaki Kunou
Senpai de Akane, su orgullo lo llevó a declarar a todo el colegio que no toleraría que nadie saliese con Akane a menos que la derrote en combate (algo que él nunca ha podido lograr). Por eso, cada mañana Akane se ve obligada a barrer el piso con todos sus "pretendientes", y luego con Kunou. La llegada de Ranma y su posición como prometido logra el retiro de todos los pretendientes, pero Kunou no ceja en sus intentos. En uno de sus enfrentamientos con Ranma, se cruza con Ranma-chan y queda prendado de su habilidad y fuerza. A partir de ese momento, la pasión de Kunou estará dividida entre Akane Tendou y la "chica de la trenza", ya que "¡las quiero a las dos!". Soberbio en demasía, le gusta que le llamen "Trueno Azul de Fuurinkan" y habla en forma ceremoniosa como si fuera un samurai feudal.

Ryoga Hibiki
El eterno rival de Ranma. Pequeñas ofensas de la época escolar se acumularon hasta que, harto, Ryoga reta a Ranma a un enfrentamiento definitivo. Lamentablemente, Ryoga es también dueño del sentido de orientación más deforme de toda la historia, y aunque la pelea debía tener lugar a menos de 200 metros de su casa, terminó en otra ciudad y para cuando logró regresar habían pasado cuatro días. Ese tiempo coincidió con la partida de Ranma a China y Ryoga, furioso, decidió seguirlo hasta el fin del mundo, con tal mala fortuna que cayó en una de las tantas pozas de Jusenkyou, por la involuntaria participación de Ranma y Genma. Su forma alternativa es la de un indefenso y negro chanchito bebé, que muchas veces ha estado a punto de ser la comida central de algún menú.
Está convencido de que Ranma es el causante de todas sus desgracias, y lo persigue para desquitarse. Ranma se entera del secreto de Ryoga, pero debido al honor entre luchadores, nunca le dirá a nadie que el chanchito es en realidad Ryoga (aun cuando nota con desagrado el cariño que le profesa Akane a "P-chan", al cual incluso lleva a dormir a su cama). Casi de inmediato, Ryoga se enamora perdidamente de Akane, en uno de los amores más platónicos e imposibles.

Moose
El pretendiente de Shampoo. Experto en el arte de las armas escondidas, su traje es un arsenal de cuchillos, bombas, lanzas y una serie de artefactos punzocortantes que usa en sus luchas. Según la ley de las amazonas, una mujer nunca se casará con un hombre al que ha vencido en el pasado (Shampoo lo venció a los 3 años), pero aun así Moose la sigue y acosa. Cuando se entera del "compromiso" con Ranma, queda convencido de que Ranma es su enemigo y siempre buscará vencerlo. Un poco vanidoso, no le gusta usar sus gruesos anteojos (por no ser elegantes), aunque es tremendamente miope. Ello le añade gracia a su propia "transformación": un pato blanco.

Videografía
Serie de TV Ranma ½
Serie de TV Ranma ½ Nettouhen
Cine 1: Chugoku Nekonron daikessen! Okite yaburi no gekito hen (¡La batalla decisiva en Nekonron, China! Una batalla que desafía las reglas)
Cine 2: Kessen Tougenkyou! Hanayome o torimodose! (¡La batalla decisiva en Tougenkyou! ¡¡Devuelvan a las novias!!)
TV Titles (aperturas y clausuras de la serie de TV)
Hot Song Fighting Battle (videos musicales)
OVA 1: Shampoo no hyouhen! Hanten houju no wazawai. La maldición de la joya contraria)
OVA 2: Tendou-ke Scramble Christmas (El lío navideño de la familia Tendou)
OVA 3: Akane vs Ranma, okasan no aji wa watashi ga mamoru! (Akane vs Ranma: ¡yo heredaré las recetas de mamá!)
OVA 4: Gakuen ni fuku kaze, Adult Change Hinako-sensei (¡La tormenta llega al colegio! creciendo con Miss Hinako)
OVA 5: Michi o tsugu mono - I
OVA 6: Michi o tsugu mono - II
Cine 3: Cho-Musabetsu Kessen! Ranma Chiimu vs Densetsu no Houou (¡La gran indeterminable, decisiva y extensa batalla del siglo! El equipo de Ranma vs el Fénix Legendario)
Music Calendar 1995 (videos musicales)
Especial TV: Reawakening memories - I
Especial TV: Reawakening memories - II
Battle ga ippai (las mejores peleas de la serie de TV)
DoCo Music (videos musicales). Super OVA 1:Ah! Noroi no harenno (¡Oh, maldito túnel del amor perdido!)
Super OVA 2: Yaku no Oni (El demonio perverso)
Super OVA 3: Ranma watashi o mite futari no Akane

Discografía
Serie de TV, banda sonora original 1 y 2
Temas de apertura
Temas de clausura
Película 1, banda sonora original
Película 2, banda sonora original
Película 3 y OVA, banda sonora original
Música de los juegos de computadora
Vocal collection - canciones Nettauhen
Vocal collection - 2
Vocal collection - 3 DoCo First
Vocal collection - 4 Uta Karuta
Vocal collection - 5 DoCo Second
DoCo Karaoke (incluye DoCo 1 y 2)
Music Calendar 1995
Memorial File (recopilación de 18 discos CD single que salieron durante la emisión de la serie; incluye los temas de la serie y los OVAs)

Actores de voces (serie de TV)

Ranma Saotome (hombre)	Kappei Yamaguchi
Ranma Saotome (mujer)	Megumi Hayashibara
Akane Tendou	Noriko Hidaka
Genma Saotome	Kenichi Ogata
Soun Tendou	Ryuunosuke Oobayashi
Kasumi Tendou	Kikuko Inoue
Nabiki Tendou	Minami Takayama
Tatewaki Kunou	Hirotaka Suzuoki
Ryoga Hibiki	Kouichi Yamadera
Kodachi Kunou	Saeko Shimazu
Shampoo	Rei Sakuma
Moose	Toshihiko Seki
Ukyo Kuonji	Hiromi Tsuru
Tsubasa Kurenai	Eiko Yamada
Nodoka Saotome	Masako Ikeda

Ranma ½ en la televisión (primera temporada)
1 Chuugoku kara kita aitsu! Chotto hen!!
2 Asobi ja nai no yo gakkou ha
3 Ikinari ai no arashi Chotto matte yo
4 Ranma to Ranma? Gokai ga tomaranai
5 Hone made aishite? Akane no koi no fukuzatsu kossetsu
6 Akane no shitsuren Datte shouganai ja nai
7 Toujou! Eien no mayoigo - Ryouga
8 Gakkou wa senjou da! Taiketsu Ranma vs. Ryouga
9 Otome hakusho - Kami wa onna no inochi na no
10 Pi-Pi-P-chan rokuna mon ja nee
11 Ranma wo gekiai! Shintaisou no sukeban toujou
12 Onna no koi wa sensou yo! Kakutou shintaisou de iza shoubu
13 Sukeban no me ni namida? Rule muyou-no kakutou shintaisou ketchaku
14 Kotsuban uranai! Ranma wa Nihon ichi no oyome-san
15 Gekiretsu shoujo Shampoo toujou! Watashi inochi azukemasu
16 Shampoo no hangeki Hissatsu shiatsuken wa mi mo kokoro mo ubau
17 Ranma daisuki! Sayonara wa iwanaide!!
18 Ore wa otoko da! Ranma chuugoku e kaeru?

¡ÉSA ES LA VOZ!

Pocos seiyuus pueden decir que empezaron su carrera con un personaje tan estelar como Ranma Saotome. Conozcan a...

Kappei Yamaguchi

Armando Asato

Podríamos decir que en el anime hay voces de lo más variadas y especiales, pero cuando se trata de alguien lo bastante alocado para hacer de Ranma 1/2, sólo hay un nombre y es Kappei Yamaguchi, Yamaguchi nació el 23 de mayo de 1965 en la provincia de Fukuoka. Este alocado seiyuu es uno de los más cotizados entre los profesionales masculinos y está casi a la altura de Megumi Hayashibara. Lo que singulariza a Yamaguchi es su jovial voz y su extrovertido carácter (podríamos decir que es casi un loco; hasta tiene su propio superdeformed dibujado por él mismo), que lo hace perfecto para personajes de comedia como Ranma (Ranma 1/2), Wan (KO 3 Century Beast), Birth (Houma Hunter Lime), Hanape (Hanape Bazooka), Takuya (Akachan to boku), aunque su voz también se presta para papeles algo más serios, como Shinichi Kudou (El famoso detective Conan), Arslan (The Heroic Legend of Arslan), Yugo (Gumn), Shester (Captain Tsubasa), Eto (Lodoss War), Subaru (Tokyo Babylon), Chester (Tenkuu no Escaflowne). Asimismo, ha participado en algunas conocidas películas como Musashino (Rurouni Kenshin the Movie), Tombo (Kiki Delivery Service). Incluso participa en el doblaje de Beast Wars (como Rat Trap), entre otros.

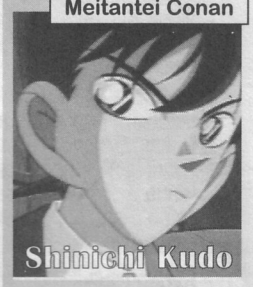
Yamaguchi debutó el año 1987, cuando se hizo el casting de voz para Ranma 1/2, en el cual interpreta a dicho personaje. Luego de esto, su carrera fue en ascenso hasta ser en la actualidad uno de los mejores seiyuus masculinos. Yamaguchi, al igual que muchos de sus colegas, también incursionó en el ambiente musical, aunque no con demasiado éxito. Tiene hasta ahora una colección de 3 CDs y 13 CD singles, además de 32 discos CD dramas de las distintas series en las que ha participado. Y en la actualidad trabaja para la Twenty First Century Fox.

Nombre:	**Kappei Yamaguchi**
Lugar de Nacimiento:	**provincia de Fukuoka**
Fecha de nacimiento:	**23 de mayo de 1965**
Signo del Zodiaco:	**Tauro**
Edad:	**34 años**
Estado Civil:	**soltero**
Tipo de Sangre:	**B+**
Altura y peso:	**160 cm y 55 kg**
Comida favorita:	**ramen**
Mascota favorita:	**mono**
Música favorita:	**Beat rock**
Problema :	**anda sin dinero**
Le gusta:	**actuar en público**
Frase favorita:	**¡necesito plata!**
Hobbie:	**comprar con sus amigas**
Primera experiencia en TV	**me sentí la persona más miserable del mundo**

Kappei es una persona excéntrica. Firma todo con este super deformed, el cual lo caracteriza y lo ha hecho conocido.

Eden´s Bowy

Meitantei Conan

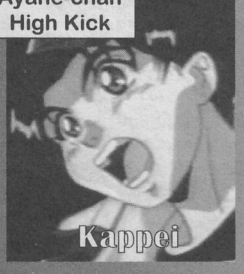


Isshin Shishi e no Chinkonka

Battle Angel - GUNNM

Kyattou Ninden Teyandee

Ayane-chan High Kick



Tokyo Babylon

Zenki

MI PERSONAJE FAVORITO

01

615 votos

Kenshin Himura

Inicialmente, los resultados de esta encuesta se retrasaban por motivos estrictos de cierre de edición. Pero ahora, con nuestro cronograma estructurado y todas las fechas de las reuniones del club definidas, podemos poner al día la encuesta y lanzar los resultados exactos lo más pronto posible. Así que esta vez unimos los resultados de dos meses y les presentamos un nuevo punto de inicio para este ranking de personajes.

Los excepcionales capítulos de la serie actualmente en exhibición y el juego de OVAs que pronto llegará a su fin son el motivo de esta elección. El personaje de este mes sigue inamovible y, por tercera vez consecutiva, Kenshin Himura gana con una impresionante ventaja respecto de los demás. Yukino Miyazawa, en tanto, apoyada por sus múltiples personalidades, ingresa con todo ocupando el quinto lugar. Veremos qué pasa ahora que decidió quitarse las máscaras y mostrarse tal como es. Y muy cerca, con su imagen de perfecto alumno, se encuentra su compañero Souchirou Arima. Además, ingresan al ranking Lina Inverse, quien entra por primera vez en competencia a pesar de no estar actualmente en exhibición, y Nausicaä, quien sube dos posiciones a pesar de que su película fue exhibida tres meses antes de realizar esta encuesta.

02

175 votos

Utena Tenjou

03

157 votos

Misato Katsuragi

04

143 votos

Rei Ayanami

05

130 votos

Yukino Miyazawa

06

113 votos

Souchirou Arima

07

103 votos

Van Fanel

08

88 votos

Asuka Langley

09

87 votos

Son Goku

10

66 votos

Nausicaä

11

64 votos

Shinji Ikari

12

54 votos

Lina Inverse

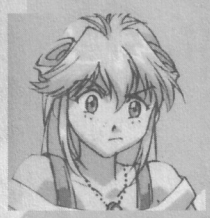
Socio del Club Sugoi: no te olvides de depositar tu encuesta al final de cada reunión con el voto de tus dos personajes preferidos, para así poder continuar con este ranking mensual. Ésta es otra manera de saber cuáles son tus preferencias y así poder complacerte en futuras proyecciones.

NOVEDADES

Sorcerous Stabber: ORPHEN

Orphen
Un hechicero vagabundo, que recorre el mundo para ayudar a la gente que lo requiera y de paso obtener riquezas para su ya muy reducido bolsillo. Graduado de la Fang Tower, una academia élite en la enseñanza de la magia negra, tras encontrarse con la espada mágica de la familia Everlasting, se asienta en la ciudad de Totocanta para aprender sus secretos. Lo acompañan en sus mil y un aventuras Magik, su alumno, Clio, la menor de la familia Everlasting, y los hermanos Volcan y Dorchin, antiguos compañeros de Orphen en Fang Tower.

Magik Rin
Estudia los caminos de la magia, y aprende de Orphen en cada aventura que tienen. Su pasión por aprender los secretos de la magia hace que Orphen incluso le enseñe a visualizarla tanto en su mente como en su corazón.



Clio Everlasting
A pesar de su belleza, Clio tiene la manía de dejarse llevar por sus impulsos. Es muy difícil de controlar cuando se enoja, principalmente cuando tiene un arma entre sus manos. Por otro lado, tiene la manía de meter la nariz en donde no debe. Salida del molde de las "calabazitas", acompaña a Orphen en sus aventuras, aunque éste tiene que hacer malabares para mantenerla en sus cabales, mayormente por la curiosa fuerza que Clio posee. Su definición de Orphen es muy profunda: "a simple vista, él hubiese robado mi corazón, pero... ¡era un raro hechicero mirón!".

Sorcerous Stabber Orphen se inicia como manga hace seis años, producido por Kadokawa Comics, la misma compañía de renombrados mangas y animes como Slayers, Silent Mobius, Lost Universe, Mahou Tsukai Tai!, Maze, Saber Marionette J y J to X, y muchas otras.
Como serie de televisión, sale al aire el 3 de octubre de 1998, transmitida los sábados de 5:00 a 5:30 p.m. por la cadena TBS, con un total de 25 episodios. La historia varía respecto del manga, mayormente en el diseño de personajes. Asimismo, la introducción de los personajes en relación con la historia original es modificada y muchos de los caracteres del manga fueron omitidos, mientras varios nuevos fueron introducidos.
En cuanto al argumento, se desarrolla en forma continua. Orphen es un viajero sin familia, que vaga por todo el continente en busca de fortuna. Prácticamente con nada más que un título de la Fang Tower, una escuela de élite de magia, Orphen trabaja como tutor de un joven llamado Magik con el fin de pagar sus deudas en la ciudad de Totocanta, hasta que se topa con una espada mágica de gran valor para él, en la casa de la joven Clio Everlasting. Tras llamar al poder de la espada y enfrentarse al demonio dragón que habita en ella, Orphen se instala en la ciudad para aprender los misterios de la espada, la cual parece formar parte del pasado del joven hechicero.

Producción: Sunrise
Idea original: Sadanobu Akita, Yuya Kusakawa
Director: Hiroshi Watanabe
Diseño de personajes: Masahiro Aisawa
Guión: Shinra Sekishima, Masashi Kubota
Animación: Shichiro Kobayashi, Kenshi Sato
Dirección Musical: Hatake
Planeamiento: J.C. Staff

Volcan
Un antiguo compañero de clases de Orphen en la Fang Tower. Tras perder una apuesta con Orphen (que hasta ahora no ha pagado), jura vengarse de él de una u otra manera. Hace que su hermano Dorchin cargue con sus propios errores y fallas.

Dorchin
Hermano de Volcan y también antiguo colega de Orphen en Fang Tower. Según su hermano es superficial, aunque hay que reconocer que es un verdadero héroe por aguantar a Volcan. Ha tratado de separarse de su hermano varias veces, aunque se diría que no lo ha dejado para evitar que se mate en sus locuras.

Azalea
Compañera de clases de Orphen en Fang Tower y única amiga de la infancia del joven hechicero.

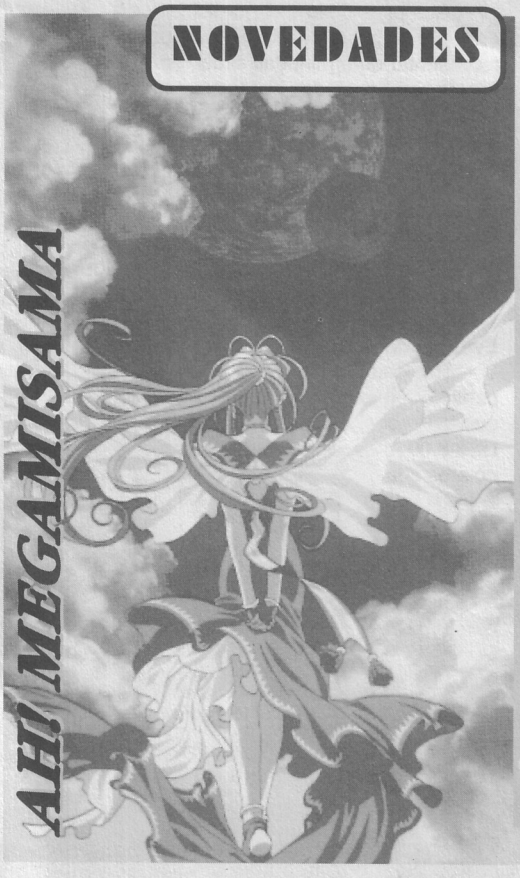
Una extraña forma de ser samurai

MASAKA

Últimamente, el horario nocturno para el anime en Japón nos ha traído una gran cantidad de propuestas interesantes. Esta vez hablaremos de una historia de samurais, que sin embargo es distinta de todas las historias de samurais que hemos visto antes. Con 13 episodios que concluyeron el 28 de junio de este año y emitida por la señal de Tokyo TV en el inusual horario de la 1:15 de la mañana, dicha historia no sólo se zafó de su horario nocturno, sino también pasó a las primeras páginas de las revistas de anime con una buena cantidad de artículos e informes. Asimismo, su simpática protagonista apareció en cuanto artículo de heroínas de anime se haya publicado.

Pero echémosle un vistazo a la trama de este peculiar anime. La historia nos presenta al legendario guerrero Jubei Yanase (una persona que existió realmente) y nos cuenta de su poder y habilidad con la espada. Llegada su hora de morir, Jubei le encarga a su pupilo Koinosuke Odaka proteger el parche "Lovely" (que tiene una coqueta forma de corazoncito), en el cual se guarda toda su fuerza. Además, le pide buscar a una persona que pueda recibir el parche y llevarlo, pero (y aquí empiezan los problemas) le da algunos "datos específicos" de cómo debe verse esta persona. Sus palabras son "Bocha bocha no, burin burin no, pom pom no", onomatopeyas que aluden a algo así como "de ojos grandes, de pecho generoso y de hermosas curvas". ¿Es que acaso Jubei era un viejo mañoso? Pasan, pues, 300 años de búsqueda para Koinosuke. Una mañana, la joven Juu Nanohana, a la que de cariño le dicen Jube, se prepara para partir rumbo a su nuevo colegio montada en bicicleta, pues se ha mudado recientemente al barrio junto con su padre. Ya tarde y de regreso del colegio, Juu se pierde en un bosque de cañas por el que debe atravesar para llegar a su casa. Desde las sombras, Koinosuke pronuncia las palabras de su maestro "Bocha bocha no, burin burin no, pom pom no", y al ver a la jovencita en bicicleta queda convencido de que ella es la indicada para llevar el parche. Se acerca a ella y le pide quedárselo, pues una vez entregado él podrá morir y descansar en paz, pero Juu se rehusa. Sin embargo, existe un clan muy antiguo que conoce y desea apoderarse del parche, el cual envía a uno de sus esbirros, encarnado por el profesor de Juu, a apoderarse de él. Al ser interceptados en el bosque por el profesor y al estar en riesgo su padre, quien también volvía a casa, Koinosuke aprovecha para ponerle el parche a Juu y hacer que reciba la fuerza del poderoso samurai. Con el parche puesto, Juu sufre una transformación que la convierte en una samurai de mirada fría y gran habilidad con la espada, la cual acaba rápidamente con su enemigo, en una excelente secuencia de animación de lucha con espada. Camino a casa, Juu es acompañada por Koinosuke, quien carga a su desmayado padre y se declara su sirviente hasta que Juu decida quedarse con el parche, y aunque en el proceso tenga que ir a dormir a la casa del perro. Ahora sólo le queda convencer a Juu de aceptar su destino y luchar para evitar que el parche caiga en las manos equivocadas.

Definitivamente, Jubei-chan nos presenta una trama muy peculiar y un diseño de personajes realmente atractivo. Se trata de una historia fuera de lo común y que se ha hecho de un lugar privilegiado entre los aficionados.



El mes pasado trajo una grata noticia para los seguidores de la magistral obra de Kosuke Fujishima, gracias a un mensaje de Ken Fukuda, miembro de la oficina de multimedia de Kodansha.

El mensaje, reproducido por todas las principales revistas dedicadas al manga y al anime, decía lo siguiente: "la producción de la secuela, la cual teníamos en espera para todos ustedes, se inició sin inconvenientes".

Sobre el resto de la escasa información que llegó por igual a todas las revistas, junto a las dos únicas imágenes aquí presentadas, se sabe que el director será Yusho Aida, mientras el diseño de personajes, elaborados sobre la base de los trabajos originales de Fujishima, recaerá en Hidenori Matsubara. Esta secuela en formato OVA está programada para la primavera del 2000, junto con el supuesto planeamiento de una versión cinematográfica, aunque no queda claro cuál de las dos saldría primero.

Todo hace indicar que la nueva producción seguiría la historia en donde quedaron los cinco episodios originales, que nos mostraron a Keiichi Morisato y sus intentos de concretar su relación amorosa con la hermosa diosa del presente, Belldandy, objetivo siempre inconquistable por las interrupciones de sus hermanas, las diosas del pasado y del presente Urd y Skuld, respectivamente. A ello se suman la insistencia de los amigos y conocidos de Keiichi de hacerle la vida imposible.

Además, Fukuda ha anticipado la aparición de algunos de los personajes del manga, que no tuvieron la oportunidad de aparecer en el primer juego de OVAs. Lamentablemente, no quiso revelar quiénes serán los nuevos actores en escena, o si ésta se ceñirá al argumento del manga.

Aunque no hay información acerca del contenido argumental, pues Fukuda se disculpó por no poder revelar tal información, se promete que este nuevo ciclo de Ah! Megamisama será maravilloso. Semejante noticia ha sembrado una gran expectativa entre todos aquellos que tuvieron la ocasión de disfrutar de la primera gran saga.

A todos los seguidores de esta historia, paciencia, que seguiremos informando.

MASAKA

Este mes hemos tenido varias preguntas relacionadas al idoma japonés y también una gran cantidad de preguntas muy difíciles. Todo un reto en

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- ¿Qué edad tiene Misa Hayase en la serie Macross? (Socio No 2200)

- La primera oficial del puente de la Macross, la teniente comandante Misa Hayase, tiene 19 años al inicio de la serie. La *idol singer* Min Mei Lin tiene 16 años y el teniente Hikaru Ichijo (Rick Hunter) tiene 17 años. Todos estos datos corresponden únicamente a Macross. Para Robotech, la información fue cambiada.

¿Cuáles son los nombres de las chicas de Burn-Up Excess? (Socio No 2450)

- La serie (que fue transmitida en Japón por señal cerrada) tiene 13 episodios y los nombres de las chicas son: Ryo (la rubia inolvidable), Maya (la fanática de las armas), Maki (la jefa), Lilika (la operadora de computadoras), Nambel (la científica) y, por último, el varón del grupo, Yuji, el cual, como hemos visto en Club SUGOI, tiene otros intereses aparte de los meramente profesionales (y con toda razón).

- ¿Qué significa Nuku Nuku? (Socio No 2877)

- Literalmente, Nuku Nuku es la onomatopeya que los japoneses usan para indicar el maullido del gato, es decir, "nuku nuku" vendría a ser nuestro "miau miau". Curiosamente, el sonido que hacen los ratones suena para los japoneses como "chu chu".

- En Gunbuster, Noriko llama Onesama a su amiga Amano y se subtitula como "señorita". ¿No era su traducción "hermana"? (Socio No 1943)

-"Onesama" no sólo significa "hermana mayor"; en otros casos también indica una jerarquía superior de la persona designada con tal término, de forma similar a como un mayordomo trata de "señorito" o "señorita" a su amo o ama. En el contexto de Gunbuster, traducir "onesama" como "hermana" no sólo llevaría a un error de sentido, sino también establecería un lazo de consanguinidad inexistente. Con "onesama", Noriko demuestra el aprecio y respeto que siente por Amano, además de dar por sentada su superioridad.

- En Maze, ¿por qué Mill le dice "Onenisama" a Maze? (Socio No 2754)

- Por las razones arriba expuestas, Mill, luego de ser rescatada por Maze (o más bien, luego de que el cuarto de Maze rescatara a Mill al caer encima de su atacante), llama a ésta "onesama", pero al caer la noche y ver a su salvadora convertirse en hombre, lo llama "onisama" (literalmente, hermano mayor). Así que Mill fusiona ambas formas para obtener "onenisama" (algo así como "hermanano"). Como el término es intraducible en castellano y en la serie llega a tomar un carácter de nombre propio (pues Mill nunca le llama Maze), se decidió dejarlo tal cual en la versión subtitulada.

- ¿Cómo puede tener Min Mei Lin 30 años en Macross Flashback 2012, si en el 2009, en que ocurre la serie Macross, tiene 16? (Socio No 759)

- Macross Flashback 2012 es el nombre del video musical (visto en Club Sugoi el mes de setiembre último) que conmemora la fecha del fin de la guerra con los zentraedi, es decir, el año 2012. En ese entonces, y según la cronología de Macross, Min Mei Lin debe tener 19 años. En el Flashback 2012, se ve una secuencia de animación nueva de una Min Mei en sus treinta años, la cual realiza su último concierto en la Tierra llamado "Sayounara Tour", antes de abordar la Megaroad y partir nuevamente al espacio.

- Hay un juego de Playstation de la película Ai Oboete Imasuka, y en éste aparecen escenas referidas a la película que no se ven en el video. ¿Acaso la película de AfiSub está cortada? (Socio No 255)

- No. Lo que pasa es que el "Ai Oboete Imasuka" de PlayStation tiene secuencias de animación completamente nuevas y ajenas a la película, que se agregaron para dar mayor valor al juego. Tanto es así que mucha gente adquiere el juego (sobre todo los fans de Macross) solamente para ver esa animación especial. Agregar secuencias de animación al completar un nivel y al inicio y final del mismo es una estrategia muy utilizada para apuntalar el éxito comercial de un determinado producto. Lo que debe quedar muy claro es que en ningún caso los videos de AfiSub cortan o alteran su metraje original.

- ¿Cuántos clones de Rei existen? (Socio No 1968)

- Según lo que nos muestra la propia serie Evangelion, en el tanque que está oculto en lo más profundo de Dogma Terminal flota una cantidad indeterminada de clones de Rei. Durante la serie se emplean tres de ellas. La primera es asesinada por Naoko, la madre de Ritsuko, en un arranque de celos previo a su suicidio; la segunda se autodestruye junto con su Eva al tratar de salvar el cuartel de Nerv y evitar que Shinji sea infectado por el ángel Armisael, el decimosexto ángel. Y la tercera es la que inicia el proceso de Complementación Humana.

- ¿Qué es Aoshi Shinomori, ninja o samurai? (Socio No 1402)

- Es un ninja. En palabras de Jiya Okina, antiguo líder de los Oniwabanshu, forma parte de una "guardia secreta" conformada por individuos entrenados en las artes del ninjutsu. Jiya nombra luego a Aoshi como flamante líder de los Oniwabanshu y se queda en Kyoto cuidando a Misao Makimachi, única hija del fundador de su grupo. Entretanto, Aoshi se marcha junto a cuatro de los miembros del Oniwabanshu.

- ¿Por qué le sale sangre por la nariz a los personajes de anime cuando piensan algo indebido? (Socio No 1657)

- Cada pueblo tiene un particular conjunto de gestos y expresiones para representar determinadas situaciones, los cuales son aceptados por la comunidad hablante que los emplea. El "sangrado nasal", como elemento expresivo de apoyo usado por los japoneses, indica que un determinado personaje se excita bruscamente por alguna situación muy sugerente en la que se envuelve, ya sea voluntaria o no. Como consecuencia, la sangre sube de un golpe a la cabeza y luego se rebalsa.

- ¿Qué es el "The Red Book of Evangelion"? (Socio No 2218)

- "The Red Book of Evangelion" es un panfleto (en papel couché y a todo color) que los espectadores podían adquirir a US$ 8.00 dólares a la entrada del estreno de "The End of Evangelion" (el boleto para esta función costó unos US$ 100,00). Dicho documento contiene comentarios, entrevistas, fotos, imágenes,

un pequeño vocabulario de términos y muchos de los hoy conocidos secretos de Evangelion y algunos todavia sin develar. Una envidiable pieza de colección.

- ¿Qué significa GOZARU? (Socio No 536)

- Estrictamente hablando, GOZARU no tiene significado alguno. Sólo es la antigua forma del verbo auxiliar "desu", usada por los samurais, y en nuestro caso, por Kenshin. La forma GOZARU no tiene equivalente en castellano y sólo puede traducirse empleando una modulación. Por ejemplo, la frase "kore wa tokei desu" se traduce como "esto es un reloj", pero Kenshin diría "kore wa tokei de gozaru", que vendría a ser algo así como "esto se conoce como reloj", es decir, en un lenguaje más alturado o formal. Algo parecido en castellano es la antigua forma del pronombre "tú", es decir, "vos", junto con la declinación del auxiliar "haber", es decir, "habéis". Un ejemplo sería la frase "¿Vos habéis visto mi reloj?". Fuera de un contexto tradicional o antiguo, semejante pregunta llamaría la atención sin duda. En el episodio 40 de Kenshin, Iiori, el pequeño nieto del maestro armero Shakku, llama a Kenshin "gozaru", pues le oye decir esta palabra constantemente y eso le llama la atención, y asocia luego dicha palabra con el destajador.

- ¿Cuál es la filmografía de Maze? (Socio No 970)

- Maze, Dimensión Apasionada (Bakunetsu Jikuu Maze) cuenta en su filmografía con una serie de televisión de 25 episodios, un juego de OVAs de dos episodios y una película estrenada en marzo del año pasado.

- ¿Es cierto que en una serie sobre vóley hacen mención del poderoso equipo de vóley femenino peruano? (Socio No 602)

- Sí, pero no en un anime, sino en un manga. Éste se titula Atacck Number One y se publicó allá por los años ochentas. En él, el equipo peruano cumplía el papel de gran rival frente al equipo japonés. En otras palabras, fue un Captain Tsubasa de vóley donde el Perú hacía las veces de Brasil. Definitivamente, eran otras épocas.

- ¿Qué pasó con Misato en el Tercer Impacto? (Socio No 2033)

- Tras recibir un balazo en la espalda al tratar de llevar a Shinji hacia su Eva, se derrumba frente al ascensor que llevará al piloto. Antes de morir, aparece ante ella una imagen de Rei y un instante después el área estalla en pedazos. Al final, en el Proceso de Complementación Humana, se puede ver por un breve momento su casaca flotando en el mar de LCL.

- ¿Lo que usan Shinji, Asuka y Rei en la cabeza son sólo accesorios o tiene alguna función? (Socio No 695)

- Lo que usan los pilotos de Eva en la cabeza es una especie de diadema que conecta su sistema nervioso con el Eva. Es el implemento principal para la sincronía piloto-Eva. El *entry suit* (traje de entrada) busca en cambio monitorear y proteger al piloto, al punto de poder aplicarle un electroshock a través de él. Sin embargo, es posible pilotear el Eva sin él.

- ¿Qué significa la última frase de la canción "Zettai Unmei Mokushiroku", del duelo de Utena, que se repite al revés por sílabas? (Socio No 255)

- Se trata de un juego de palabras que mezcla las sílabas MO, KU, SHI para formar todas las combinaciones posibles sin repetir ninguna sílaba en una misma palabra. El resultado es curioso, porque se obtiene un juego de 6 palabras que no parecen tener relación ni significado. En todo caso, Kunihiko Ikuhara es uno de los que podría aclarar el trabalenguas.

- ¿Por qué Van es el privilegiado para ascender al trono de Fanelia, si Folken es su hermano mayor? (Socio No 2121)

- Según explica la misma serie, para ascender al trono de Fanelia el príncipe heredero debe luchar contra un Dragón de Tierra y vencerlo para apoderarse de su "energist". Folken, como hijo mayor de la casa real de Fanelia, lo intenta, pero fracasa, y el dragón le arranca el brazo. Humillado, Folken se marcha para no enfrentar la vergüenza de la derrota. Con Folken fuera, el llamado a heredar el trono es Van, por ser el segundo príncipe, y consigue vencer al dragón con la ayuda de Hitomi.

BUENO, SE ACABÓ EL ESPACIO. ¡NOS VEMOS EL PRÓXIMO MES!

- ¿Es verdad que la Belldandy que sale en el manga no se parece en nada a la de las OVAs (Ah! Megamisama)? (Socio No 2157)

- Digamos más bien que el estilo de Kosuke Fujishima cambia hasta llegar al que todos identificamos y admiramos. Definitivamente, Belldandy al principio del manga va cambiando hasta convertirse en la que todos conocemos. Sobre la base de su estilo maduro se realizó la animación para la serie de OVAs.

Ah! Megamisama vol. 1

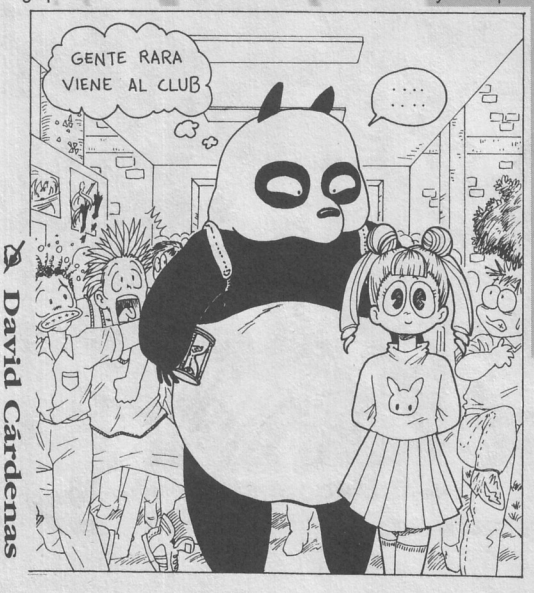
Ah! Megamisama vol. 18

Codename: Oso Panda

Y así acaba el "ciclo del Panda". Su revista MASAKA se alegra de haberles podido ofrec... ¿Cómo?... ¿va a haber más? ¡EEEHHHHH!

(pobre del hígado del editor)

Está demás decir que para este momento ya has ubicado el sitio en donde esa parte de tu "humanidad" va a estar apoyada el tiempo que dure la función. Pues bien, no sé si te habrá ocurrido que, cuando ya estás todo amoldado y tranquilo, algo te golpea de pronto en la nuca, pero no sientes dolor; al contrario, es como un rebote, un no sé qué, casi, casi... Placentero. Luego escuchas un -Disculpa amigo, fue sin querer- palabras que salen de los delicados labios de una chica visiblemente sonrojada por lo sucedido, ya que por error de cálculo rozó esa "gloriosa parte" de su "humanidad" -sobresaliente en forma estratosférica- cuando trataba de pasar impolutamente por el estrecho espacio que hay entre fila y fila para ocupar su asiento respectivo. Mi consejo para cuando te suceda esto (si eres tan piña que no te haya pasado) es, lejos de enfadarte y agredirla verbalmente, simplemente contestar -No, al contrario, gracias a ti, cuando quieras...-. En otras palabras, debes responderle como el caballero (que dices) que eres y dejar en alto (posición que hemos ocupado desde tiempos inmemoriales, tú me entiendes), el honor del cavernícola, digo, del hombre. Pero si aún estás buscando asientos, no cometas el error que cometió el amigo de un amigo, el cual -no sé si no se dio cuenta o no sabía- ocupó un espacio de la fila reservado para el sacrosanto Comité Organizador. Ese día, el pata estaba con la "cabeza caliente", pues el día anterior le había pasado de todo: uno, rompió con su flaca (que en realidad era la flaca de otro y para ser sincero le rompieron a golpes a él); dos, lo cuadraron entre 15 por Javier Prado y lo dejaron calato por Magdalena, y tres, su vieja le dijo que era adoptado y que no lo quería. En otras palabras, el pata no estaba para aguantar pulgas chinas. Ese día, para variar, llegó tarde a su reunión, así que no tuvo más remedio que buscar hasta que encontrara lugar, y lo encontró en la fila de adelante de la mezzanine, donde todos los asientos estaban sospechosamente vacíos. Ni corto ni perezoso, se sentó en uno de ellos, sin advertir que algo raro pasaba por la expresión de los socios circundantes, como diciendo "¿Quién es este suicida?". Después de unos 15 minutos, una mano ya estaba golpeando su hombro mientras una taciturna y ronca voz, típica de aquellas personas a quienes la vida ha golpeado mucho -en la cara para ser más exactos- le decía: -Ése es mi sitio, amiguito-. Su respuesta fue inmediata: -Oye, no me jorobes-. Volvió a hablar el recién llegado: -Ésta es tu última oportunidad, te sales o...-. Lo dijo con un tono impávido, que fue respondido con otro violento: -¿Por qué mejor no te vas antes de que te dé vuelta?-, a lo que el casi taciturno personaje respondió: -Como quieras. Seguridad, llévenselo. Los de seguridad preguntaron: -¿Usamos la catapulta o la tortura mayor"-. -La catapulta aún no lo limpian desde la semana pasada, mejor usen la otra-. -OK-. -El castigo será profundo y doloroso-, y se lo llevaron con rumbo desconocido. Para las reuniones siguientes, él era otro; estaba como psicotizado. Desde ese día trataba de sentarse lo más lejos posible. Claro, y es que obligarlo a ver una maratón completa de los Tele Tubbies es como para volver estúpido a cualquiera.



David Cárdenas

Al terminar uno de los segmentos de la proyección vienen los intermedios, tiempo suficiente para salir a estirar las piernas, ir al baño o comer algo. Se podría decir que el 90% de la población prefiere comprar sus alimentos en el local por diversas circunstancias, tales como que se olvidaron el menjunje en casa, que la mamá cocine peor que Akane o que las chicas digan en casa que están a dieta para que la mamá no les mande nada (mientras aquí las tienen que amarrar para que no se zampen toda la salchipapa), y demás. El resto lo conforman los que no piensan gastar un miserable sol para satisfacer un capricho tan vano como comer (o sea los tacaños). Finalmente están los que tienen sus propias viandas. Entre ellos hay un grupo de los que traen su almuerzo pero no quieren que los demás sepan que han traído su almuerzo. ¿Se paltearán? Son capaces de comer hasta con sorbete por evitar que los vea alguien (arroz por arroz). Algunos fingen amarrarse el pasador y comen abajo (o sea, se amarran el zapato durante media hora). En el otro grupo están los más liberados: traen su mesa desplegable, sombrilla, mantel y florero. Ellos sí comen bien. Tú le preguntas a uno de ellos qué ha traído, y como si fuera cosa de todos los días te responde: -Salí rápido de mi casa, causa, algo simple: pollo a la pamplemousse, fondue bouguignon, huevos de codorniz con salsa chaud-froid , boeuf a la strogonoff y de postre bavarois con ambrosía. ¿Y tú?-. -Eh, yo también salí tarde, traje pan con mantequilla a la... cordon bleu... Sí, a la eso-, y ahí terminas la conversación. Claro, tú te preguntas si todo lo que te mencionó en realidad es comestible o que desde el principio te estaba lorneando, y con esa duda en el alma te vas a llevar tu pan a la boca. Pero después viene el problema de comer rico; lo hayas traído o lo hayas comprado, todo el piso se llena de basura. A veces hay tanta, que se te cae una moneda y jamás la encuentras. Si caminas, pierdes tu taba. Encuentras de todo, desde botellas vacías hasta huesos de pollo. Los que se sientan en la última fila, como es inclinada, hacen competencia de qué bolita de Tico Tico llega primero; es increíble. Si las cosas siguen así, Sugoi pronto abrirá la primera chanchería legalizada de Lima (que competirá con las del Cono Norte y Sur; capaz les ganamos). En verdad, tenemos que ser más cuidadosos con el aseo del lugar; respetemos un poco más este colegio por más que no sea nuestra alma máter (y si lo es, más aún), que nos ha permitido usar sus instalaciones tanto para las proyecciones como para un torneo deportivo últimamente (del cual hay números cabalísticos de 9 y 1 que no voy a mencionar). Mi recomendación sería ésta: si has traído comida en un taper, trata de no dejar restos en el suelo. Del mismo modo, no dejes envolturas de galleta, hamburguesa o restos de salchipapa. Si te dan ganas de botar algo al piso, guárdalo en el bolsillo, espera hasta llegar a tu casa y así, con el sosiego de un mártir católico, lo botas en tu tacho... Es tan simple. Bueno, fin de la parte seria (ya cumplí con el editor hasta el próximo milenio).

El segundo y tercer "break" son casi iguales al primero, sólo que, después de gastar toda tu plata en el primero, tienes que decidir entre un "card" de Utena o ir caminando a tu casa, y si vives en Cerro Ermitaño invasión 164, peor aún.

Te recomiendo que para entonces ya hayas llenado tu encuesta y tengas pensado entregarla; pero llénala con cosas que valgan la pena, no con preguntas como "¿Van a pasar Dragon Ball GT en canal 7?", o "¿Afi Sub va a sacar Conan... El Barbaro", y la última, "¿En donde enterraron a Vargas?"... Diozu. Ah, y va también para esos graciosos que escogen el Fan Art #25 cuando sólo hay 24 en concurso. Asimismo, voy a responder al socio que pregunta qué debe coleccionar un verdadero otaku. La respuesta es simple, primero colecciona todas las salidas de Afi Sub y después ya veremos (también cumplí con el administrador hasta el próximo milenio). Supongo que ya habrás recogido tu Masaka; has tenido tres oportunidades para hacerlo.

Por último, la salida. Y como siempre lo he dicho, lo bueno no dura para siempre; el ending suena, la gente se levanta, las luces se encienden, sales al pasadizo (a entregar tu encuesta) y, después de media hora de abrirte paso heroicamente, sales a la calle. Unos se irán en taxi, otros en combi, otros no se irán, no sé; pero lo que es seguro es que todos se van satisfechos por haber visto la mejor animación que hay en este mundo. Está demás repetirles cuál es.

¿Y el susodicho? Nos olvidamos de nuestro sufrido otaku. Bien, si tienes la paciencia de esperar a que todos salgan, al final se escapará de tu vista y podrás divisarlo luego lejos en el horizonte, fusionándose a cada paso que da con el infinito cielo, directo a encontrarse con su calurosa familia que lo recibirá con un almuerzo frío, la puerta con candado, el perro que nunca lo reconoce en la calle y una pregunta en la punta de los labios: ¡¿Por qué dejaste encendida la plancha a las 5 de la mañana, sopedazo de bestia!? Pero ésa ya es otra historia.

*Nota: Quiero aclarar que no he pretendido ofender a nadie (*Mentira), con los comentarios anteriores (*Falso). De haber herido alguna sensibilidad, pido disculpas (*¡Es un maldito mentiroso!). El fin de este artículo es que, al vernos, nos podamos reír de nosotros mismos (*¡Hipócrita!), ya que todos tenemos un poco de cada uno de los "casos" mencionados (*¡¡Quiere expiar culpas, no le crean!!). Pero aún así faltan más casos (*Eso sí es verdad, me consta).*

** mi conciencia*

ENTRE LA VIDA Y LA MUERTE - LA OBTENCIÓN DE LA ÚLTIMA TÉCNICA

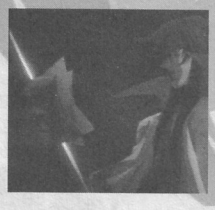
Misao no puede creer que sus amigos estén muertos. Yahiko le cuenta que los cuatro Oniwabanshu pelearon valientemente, pero nada pudieron hacer frente a una ametralladora Gatling. Kaoru también le cuenta que Aoshi ha culpado a Kenshin por la muerte de sus camaradas y piensa que, si derrota a Kenshin, ellos serán recordados como los guerreros más poderosos. Por su lado, Shishio le da la bienvenida a Aoshi y le ofrece formar parte de su grupo, aunque él sólo esté ahí porque quiere información acerca del paradero del Battousai. Hoji le dice que hay un viejo llamado Okina y que él conoce el paradero del destajador.

Así, deciden enviar a los Fukuro (hombres búho) para que traigan al viejo. Por la noche, los enviados son derrotados fácilmente, y sólo uno de ellos logra regresar al cuartel de Shishio llevando un mensaje de desafío de Okina para Aoshi, ya que éste es el único que puede pelear con él de igual a igual.

Mientras tanto, Kenshin entrena con su maestro, pero con el pasar del tiempo el discípulo ha perdido habilidad y ya no puede leer los movimientos del oponente con la rapidez de antes.

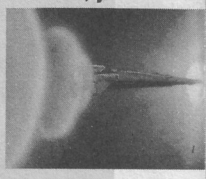
Al día siguiente, Aoshi se encuentra con Okina y, tras un intercambio de palabras, comienzan la lucha. Pronto el viejo reconoce que Aoshi no es el mismo de antes y que su poder ha crecido mucho al liberar la maldad que tenía en su corazón.

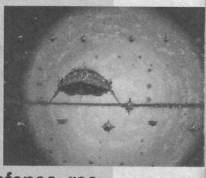
Al regresar Misao, se entera de que su mejor amigo y la persona que más ama están peleando entre sí. Llega corriendo al lugar del combate, pero es demasiado tarde, y sólo puede ver a Okina desplomarse víctima de la poderosa técnica de Aoshi, el Kaiten Kembu. Al preguntarle Misao por qué lo hizo, éste sólo le responde que no quiere verla más y espera por Battousai en el cuartel de Shishio. Al mismo tiempo, Seijuro amenaza a Kenshin con no enseñarle nada más si no redobla sus esfuerzos. En un arranque de desesperación, logra asestarle un golpe al maestro, tras el cual cae desmayado, y luego se dan a conocer fragmentos de su pasado. Al despertar, el maestro cumple su promesa y le enseña su técnica más espectacular, el Hiten Mitsurugi Ryuu Kuzu Ryuu Sen, con la cual se atacan los nueve puntos vitales. Sin embargo, existe una técnica que puede superar al Kuzu Ryuu Sen y ésta es el Amakakeru Ryuu no Hirameki, que no es otra cosa que un Battoujutsu de velocidad divina. Finalmente, Kenshin logra dominar la técnica, pero en el proceso hiere de muerte a su maestro. Éste, con sus últimos suspiros, le dice que es el destino de todo maestro del Hiten Mitsurugi Ryuu, pues él también tuvo que tomar la vida de su maestro para llegar a dominar la última técnica.



PRIMER AMOR, PRIMER ENCUENTRO

Comisionada por sus compañeras a recorrer los oscuros pasadizos del Exelion como parte de una prueba de valor, Noriko conoce con gran susto a Toren Smith, miembro del Top, quien cumplía la misma prueba. Para su mala suerte, el teniente Ohta los descubre fuera de los cuarteles y los castiga haciéndolos limpiar el exterior de la nave. Frente a la gran cantidad de nebulosas, que fascinan a Noriko y aburren a Toren, surgen de improviso dos objetos que los rebasan a una velocidad cercana a la de luz. El capitán Toshiro, sospechando que se trate del enemigo, ordena su persecución, por lo que fija la reunión de toda la flota dentro de 20 horas en la estrella Hoja 64. Sobre la estrella, el capitán comenta lo joven y hermosa que la recordaba. Estando próxima la batalla y consciente de no estar a la par con los demás, Noriko estudia con ahínco los procedimientos de manejo de las máquinas de batalla. Por otro lado, considerando su preparación como insuficiente para un combate real, Amano solicita al teniente Koichiro que no la mande a pelear. Ante la negativa de éste, la senpai resuelve no hacer pareja de combate con ella. Esto lo escucha accidentalmente Noriko. Aún así, Amano se reafirma en lo dicho y luego se marcha, mientras Koichiro trata de reanimarla. Una golpeada Noriko le comenta a Toren su situación, y ve una nueva oportunidad cuando éste le sugiere hacer pareja con él. Al llegar a la estrella Hoja 64, una agria sorpresa le espera al capitán, pues ésta se ha convertido -en apenas diez años- en una gigante roja. Pero no hay tiempo para conjeturas: la batalla está a punto de iniciarse. Al salir el escuadrón Top, Toren y Noriko son prontamente asediados por el enemigo, así que se disponen en ataque y defensa respectivamente. Sin embargo, los vertiginosos ataques del enemigo burlan una y otra vez los sentidos de Noriko, quien, presa de la confusión, no puede evitar la muerte de su nuevo compañero. Al terminar la batalla, el capitán es informado de que el enemigo se dirigía a la gigante roja, y sospechan entonces que éste podría utilizar las estrellas como nidos para desarrollarse. Ello explicaría el prematuro envejecimiento de Hoja 64 y la gran cantidad de estrellas que morían y explotaban. Al final, optan por una rápida retirada. Noriko, de vuelta a la nave, le confiesa entre sollozos al coach Ohta lo culpable que se siente por la muerte de Toren y le pide que la entrene aún más para ganarse el respeto de Amano-senpai.

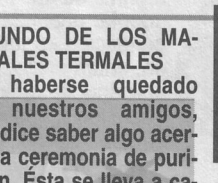


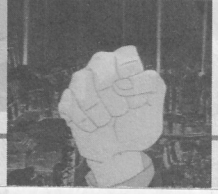


EL MUNDO DE LOS MANANTIALES TERMALES

Al haberse quedado solos nuestros amigos, Alielle dice saber algo acerca de la ceremonia de purificación. Ésta se lleva a cabo en la fuente de Ariman, donde las sacerdotisas acuden cada año para purificarse y meditar. El profesor Fujisawa decide que deben ir tras ellas, aunque el lugar quede más allá del desierto. Nuestros amigos llegan al manantial en el momento justo para ayudar a una bella joven que resultaría ser Miz Mishtal, una de las sacerdotisas de Muldom.

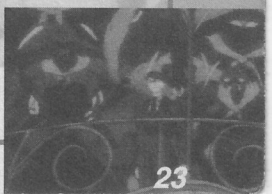
Mientras tanto, Diva conduce a Jinnai a una ciudad en ruinas, y le cuenta que durante la última guerra unos sombríos demonios aparecieron en el campo de batalla y devastaron la tierra con sus asombrosos poderes. Le cuenta además que Ifurita era él más poderoso y terrible de esos demonios, a lo que Jinnai responde que ésa será su carta de triunfo.



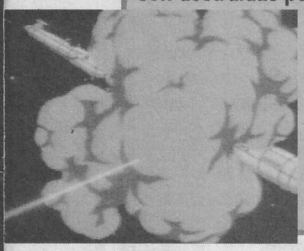


Entretanto, Shayla Shayla y Afura Mann, quienes se habían demorado por ir de compras, llegan al manantial y se sorprenden mucho al ver que Makoto y compañía han llegado antes y ya han hecho amistad con la tercera sacerdotisa. Más tarde, durante el baño, Makoto es reconocido por Nanami, quien ahora reparte refrigerios, y luego es reconocido por todos al ser lanzado a la piscina y despojado de su peluca. Al ver que Makoto es hombre, Shayla Shayla entra en shock y luego lo ataca literalmente a sangre y fuego, según ella, por pervertido.

Más tarde y con los ánimos más calmados, Miz Mishtal propone ayudarlos, aunque Shayla Shayla se niega a ayudar a un travesti como Makoto. No obstante, esta conversación es interrumpida por un mensajero que los pone al tanto de que los Bugrom se dirigen a la isla prohibida donde reposa Ifurita. Éstas no pueden creerlo y parten para interceptar a Jinnai antes de que logre su cometido.



Aprovechando la oscuridad de la noche, Hiroshi Umino logra introducirse como polizón en la nave que está a punto del partir. Ya en el trayecto, es atacada por una flotilla de naves del ejército de Alfress. Cuando todo parecía perdido, aparece un extraño campo de energía, y enseguida todas las naves, menos una que logra huir, son destruidas por una ráfaga de cañonazos. Más tarde, la maltrecha nave llega al planeta Daibara, y Hiroshi y otro polizón son descubiertos y echados de ella. Al mismo tiempo, en el planeta militar de Alfress, los sobrevivientes reciben



a su llegada la orden de acabar con la nave que los humilló. Luego, el capitán Erodomein, tras amenazar a los parroquianos, dice que está buscando al que derribó sus naves. Hiroshi le dice valientemente que no se meta con los clientes, y se enfrascan en una pelea en donde el pequeño recibe la peor parte. Al final logra conectarle un buen cabezazo, cosa que desquicia a Erodomein. Desenfunda su arma para matarlo, pero un encapuchado interviene diciendo que él es el responsable de la destrucción de sus naves. Los esbirros no pueden creer que el encapuchado sea Emeraldas y huyen para

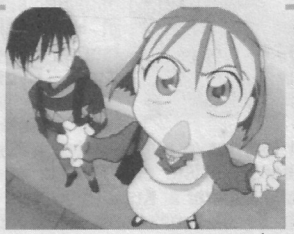
volver con su nave momentos después. Emeraldas acepta el reto y se enfrenta a ellos para salir victoriosa. Posteriormente y antes de partir, Hiroshi le dice que él será como Tochiro, cosa que sorprende a Emeraldas, y recuerda cuando Tochiro terminaba de poner a punto su nave junto con el Arcadia. Al mismo tiempo, la reina Bararuuda reprende al capitán por su nueva derrota y decide terminar con Emeraldas, pues no puede haber dos reinas en el espacio.

NUKU NUKU ep 12

Mientras el alocado grupo discute las ventajas de estar en los cursos superiores, Mishima Industry pone en órbita un satélite con publicidad para Júpiter (¿?). Éste habría sido uno de sus más sobresalientes logros, de no ser por un pequeño asteroide, más grande que el mismo Júpiter (algo de 200.000 km) y con cara de gato, que se interpuso en su camino. Las Naciones Unidas discuten en reunión las posibles soluciones respecto del inminente impacto del asteroide. Herr Mishima aparece de pronto como la última esperanza del mundo, ofreciendo su tecnología de misiles de hidrógeno al servicio de la humanidad. Esto obviamente hará que las ventas de Mishima Ind. se disparen al cielo y Herr Mishima sea reconocido como el salvador del mundo. Entre tanto, el Dr. Natsume, al saber que su más grande enemigo le ha ganado la partida, caerá en una especie de regresión infantil. Son 88 los misiles y ya están listos para cargar contra el asteroide: la operación "Mishi" está en marcha. Éstos despegan de diferentes puntos, pero el #22, no lo hace. Más aún, los misiles dan en el blanco, pero no explotan. La razón: el sistema de seguridad aún estaba activado. El mundo reacciona con pavor, y de paso devuelve todos los productos Mishima, lo que provoca grandes pérdidas económicas. Sólo quedan 6 horas para el fin y nuestros amigos se resignan ante los hechos. De pronto aparece Mr. Q, quien anima a los muchachos para repotenciar el misil averiado y lanzarlo. Todos se suman a la empresa, inclusive la misma Akiko, sus esbirras, el escuadrón Spa Girls y el mismo Herr Mishima. Faltando 6 minutos para el fin, se dan cuenta de que el misil necesita un piloto que lo dirija al objetivo, aunque ningún humano soportaría la presión ni la falta de atmósfera. Sin escuchar los ruegos de Ryuunosuke, Nuku Nuku salta al misil y se lanza a una muerte segura. El misil impacta con el asteroide y estalla en mil pedazos. Nuku Nuku ha salvado al mundo, y el dolor de Ryo es incontenible. Sin embargo, al llegar a casa encuentran a Nuku Nuku viendo televisión como si nada. La gata explica entonces que el asiento se separó del misil antes de la explosión y ella cayó justo en la casa. Ryuunosuke Natsume abraza a Nuku Nuku y ésta le promete estar a su lado por siempre.

¡ASTEROIDE, NUKU NUKU!

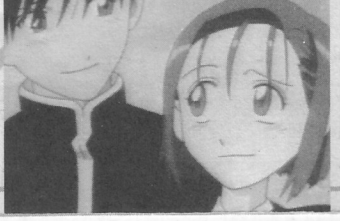
LAS COSAS DE ÉL



Arima y Yukino se preparan para sus exámenes parciales y deciden estudiar juntos, primero en casa de Souichirou y luego en casa de Yukino. La impresión de Yukino al conocer la casa de él es tan grande como la casa misma, y la joven Yukino (versión niña modelo) es rápidamente aceptada por los padres de Souichirou, de edad avanzada, pero muy afables. Ahora le toca a Souichirou conocer el palacio Miyazawa. Al sentir al recién llegado, el celoso padre de Yukino se abre paso hacia la puerta para fulminar a aquél que quiere llevarse de su lado a su adorada hija. Sin embargo, la encantadora sonrisa de Souichirou y sus exquisitos modales detienen en seco los instintos asesinos del papá y se ganan de un solo golpe el cariño de los Miyazawa. Pero luego de los exámenes, Arima empieza a alejarse de Yukino. Esto la confunde y le hace pensar si fue por algo que ella le dijo. Por su parte, Souchirou recuerda su infancia y todos sus sufrimientos, y se da cuenta de lo mucho que Yukino se ha arraigado en su corazón. Como el rechazo se vuelve insoportable para ella, reacciona pagándole con la misma moneda. Finalmente, ambos se cruzan en la calle y Yukino pasa sin saludarlo, pero con tan mala suerte que se estrella contra un poste. Arima rompe en carcajadas, y luego le pide disculpas. Yukino reconoce de inmediato a su entrañable Arima y se siente libre de llorar. Souichirou le confiesa que su cercanía le hizo recordar un pasado que quiso dejar atrás. De niño fue adoptado por el hermano mayor de su padre, pues su padre verdadero, junto a su madre, llevaban una vida de hurtos y estafas, además de maltratar al pequeño Souichirou. Al ser acogido por sus tíos, conoce por fin el calor de un hogar, pero también va creciendo en él el miedo de que la sangre de sus padres lo convierta también en una mala persona. Por esta razón, decide reprimir su ser y adoptar una vida de perfección en todos los aspectos. Yukino, enternecida, decide ayudarlo aplicándole un soberbio derechazo. El golpe logra despertar a Souichirou de su turbación existencial, y le hace ver que no tiene que fingir perfección, pues él es bueno por naturaleza.

KARE KANO ep 3

Destruidas las máscaras de ambos, empiezan a vivir con mucha más libertad y confianza, y cada vez más cerca uno del otro.



The Magnificent World

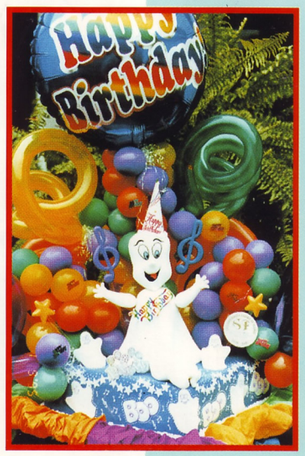
EL-HAZARD

MASAKA

ORGANIZACIÓN SABINA DE FLORES

ENSEÑA Y PREPARA

La Torta de Tus Sueños



en infantiles con los personajes del momento, de matrimonio, 15 años, etc. Finas y elegantes para toda ocasión.

Los Halcones 551-553 (alt. 9 y 10 de Av. Aramburú)
Telefax: 441-1358 878-2629

Con tus Cereales Nutri Meals Junta los Stickers de

NUTRI MEALS HIGH QUALITY
El Sabor de América

ドラゴンボール
DRAGON BALL Z™

...Y acompaña a tus personajes favoritos en todas sus aventuras!

Búscalos dentro de las bolsitas

AFi SUB

LO MEJOR DEL ANIME EN TU PROPIO IDIOMA.

A PARTIR DEL 15 DE OCTUBRE EN URANIO 15 NO TE LO PIERDAS

TODOS NUESTROS PRODUCTOS ESTÁN A LA VENTA EN LA

LIBRERÍA SUGOI

Centro Comercial Arenales, local 5-22
Av Arenales 1737, Lince
Teléfono: 2-653-653
de martes a sábado (11:00 am a 7:00 pm)

CADENA SUGOI

Si tienes un local comercial techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), sólo envía tus datos completos (nombre, LE o DNI, dirección, teléfono) y los de tu local (dirección, teléfono, área total) por correo a la siguiente dirección:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o por fax al (01) 346-2649

Los requisitos para formar parte de CADENA SUGOI se te enviarán por correo, junto con un borrador de contrato, para tu aprobación.

Al cierre de la presente edición, ya atienden al público locales de Cadena Sugoi en las siguientes ciudades:

LIMA: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) #1219 (Cercado), Sebastián Barranca 1591, Stand A1 (La Victoria)
TACNA: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
AREQUIPA: Centro Comercial Panorámico, tienda 219
CHIMBOTE: Urb. 21 de Abril, B-24-11

¡No pierdas la oportunidad de fundar tu propio negocio!